ΤΕΥΧΟΣ 101 ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1993 ISSN 1105-5480 ΔΡΧ. 700

PIXEL

ΜΗΝΙΑΙΟ ΝΕΑΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ & ΝΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ



ΘΕΜΑ
Ο ΚΟΣΜΟΣ ΧΩΡΙΣ ΤΟΝ SUPERMAN







Ο ΘΡΥΛΟΣ ΤΟΥ KICK OFF ΣΥΝΕΧΙΖΕΤΑΙ!

GOAL!

101

ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ
1993

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E.
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Μενέλαος Δασκαλάκης
ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ: Umberto Grelloni
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Αλέξης Καναβός, Δημήτρης Κοντογιάννης, Κων/ντίνος Παπαζαχαρόπουλος
MARKETING: Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ηλίας Μανεσιώτης, Αντρέας Τσουρινάκης, Κώστας Βασιλάκης, Κώστας Παπαδάκης, Γιώργος Κυπαρίσσης, Γιώργος Κακαλέτρης, Θοδωρής Δεβελέγκας, Μάνος Νικολάου, Θοδωρής Ραφτόπουλος
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Εφη Σιδηροπούλου, Δήμητρα Πορφύρη, Ζωή Φραγκοπανάγου
ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Χρήστος Ιωαννίδης
ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ: Γιάννης Τζίφας
ΣΚΙΤΣΑ: Αλέκος Μπαιραμίδης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Σίλια Ράντου
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, Ντίνα Σιλαιδή
ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ-ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ: Γιώργος Νάνος
Το **PIXEL** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από τα γραφεία Β. Ελλάδος, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, FAX: 282663
ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ: Δημήτρης Κολλιτζίκης

Το **PIXEL** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS**, Λ. Συγγρού 44, 117 42, Τηλ.: 9225520, 9238672-3-4-5, FAX: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Γιάννης Λούλης
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Ιάκωβος Πολυκανδριώτης, Χρήστος Κολοβός
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ: Μαίρη Λυμπέρη
ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ: Angela Wagner
DESKTOP PUBLISHING: Κατερίνα Κομίνη-Τσιτσώνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου
ΔΙΟΡΘΩΣΗ-ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ: Μάρθα Πλεξίδα, Γεωργία Νιφοροπούλου, Ματίνα Γιαννοπούλου - Μεσσήνη, Φρόσω Ξιξή
DATA ENTRY: Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΜΟΝΤΑΖ: Β. Σαμαρτζής
ΕΚΤΥΠΩΣΗ: ΠΗΓΑΣΟΣ Α.Ε.
ΕΚΤΥΠΩΣΗ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ: Γ. Μαυρίδης
ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Σ. Καββαδίας
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 ΤΕΥΧΗ): Ιδιώτες: 6.950 δρχ. - Φοιτητές: 6.000 - Ν.Π.Δ.Δ.: 10.100 δρχ.
ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ: (11 τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 11.000 δρχ. Αμερική: 12.000 δρχ.
ΕΠΙΤΑΓΕΣ: Προς περιοδικό PIXEL, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

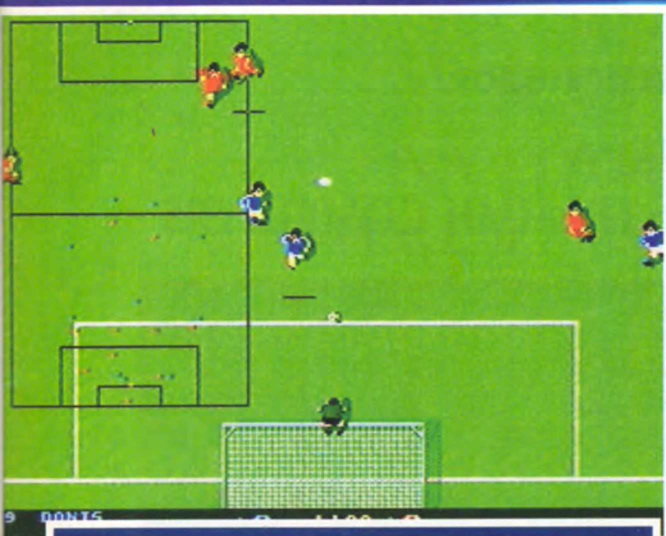
PUBLISHED BY: COMPUPRESS SA
PUBLISHER: Nikos Manousos
GENERAL MANAGER: Menelaos Daskalakis
EDITOR IN CHIEF:Umberto Grelloni
ACCOUNTING MANAGER: Agapi Lalioti
ADVERTISING MANAGER: Alexis Kanavos
MARKETING: Lucy Taliadoros
CORRESPONDENTS IN FOREIGN COUNTRIES: U.K. - John Adamopoulos





Η ύλη αυτού του τεύχους του "PIXEL" είναι διαθέσιμη σε ηλεκτρονική μορφή μέσω της υπηρεσίας "ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ" του συστήματος on-line υπηρεσιών CompuLink.

ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:
DATA: 9242218, 9242220 (9600 bps)
9242227, 9242247 (9600 bps)
9241478, 9241518 (2400 bps)
9241747, 9227606 (2400 bps)
9227665, 9229128 (2400 bps)
VOICE: 9238672-5 (sysop)



30 GOAL!

Οταν μιλάμε για το νέο παιχνίδι του κ. Dino, τα πολλά λόγια είναι φτώχεια.



RPG

22 **Τα κρυφά χαρτιά ενός Dungeon Master.**

Περιεχόμενα

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΕΠΙΚΑΙΡΟΤΗΤΑ

GAMES REVIEWS

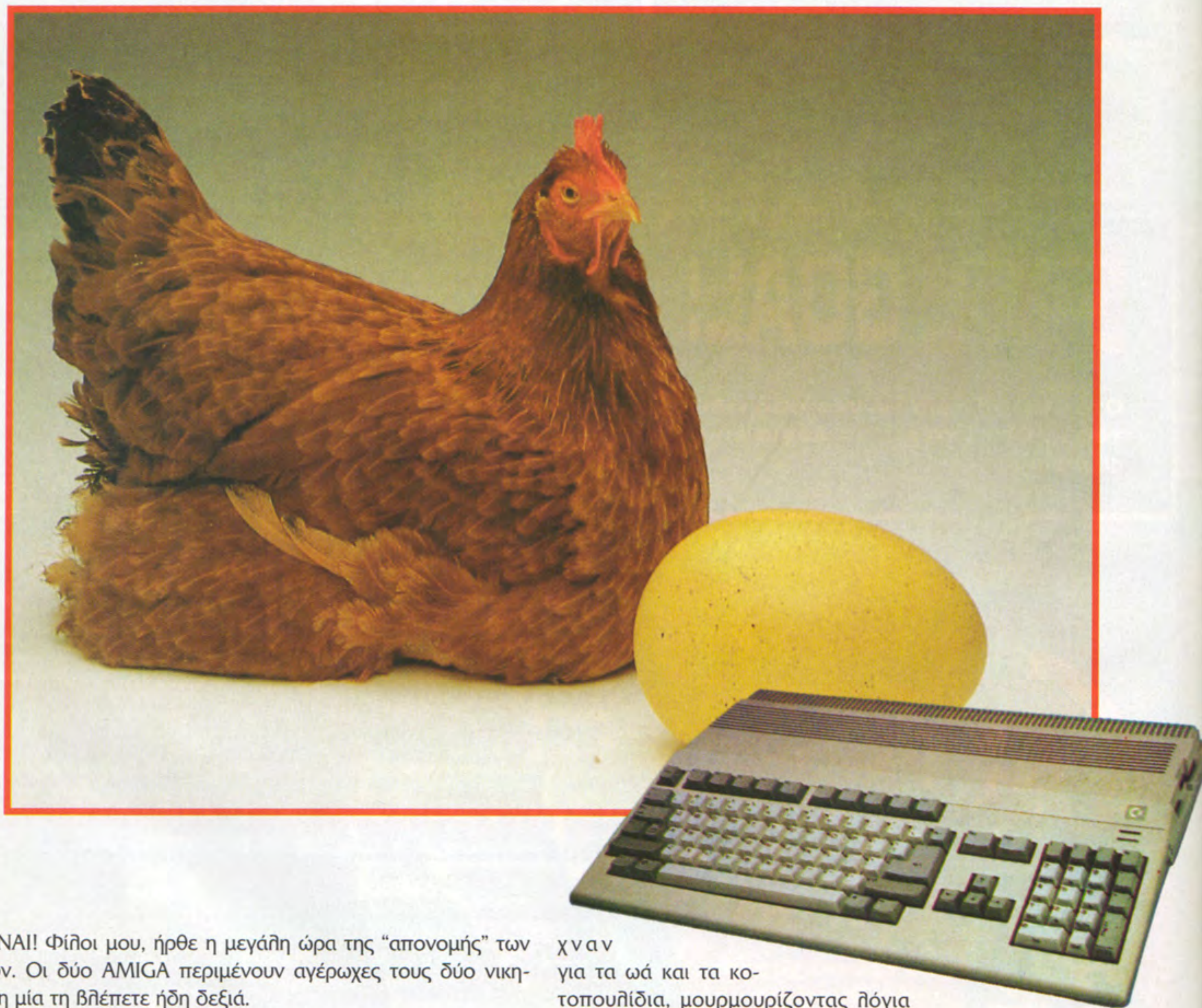
ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

ΑΥΤΟΝ ΤΟ ΜΗΝΑ

PIXELWARE

Το PIXEL, η AMIGA και...

του περιπετειώδους Διαγωνισμού!
SUPER ΔΩΡΑ:
ΔΥΟ AMIGA 500 που πρόσφερε η ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS



ΝΑΙ! ΝΑΙ! Φίλοι μου, ήρθε η μεγάλη ώρα της "απονομής" των δώρων. Οι δύο AMIGA περιμένουν αγέρωχες τους δύο νικητές. Τη μία τη βλέπετε ήδη δεξιά.

ΟΧΙ! Δεν κάνετε λάθος, το πτηνό που ποζάρει με το αβγό στο πλάι του και σας κοιτά επιβλητικά δεν είναι άλλο από τη Λολότα. Είναι η ηθική αυτουργός της διοργάνωσης αυτού του διαγωνισμού.

Η "εξερεύνηση" έλαβε αίσιο τέλος! Σκεφτήκαμε, λοιπόν, ότι θα ήταν μεγάλη παράλειψη να μη σας δώσουμε τη χαρά ενός και μοναδικού πλάνου της αγαπημένης μας όρνιθας, και μάλιστα ...επί το έργον.

Ξέρουμε βέβαια ότι τα αισθήματα γι' αυτή διχάζονται... Ξέρουμε ότι πολλοί από εσάς, σκυμμένοι στις οθόνες του PIXEL, έψαχναν για τα ωά και τα κοτοπουλίδια, μουρμουρίζοντας λόγια μεσαιωνικά για γκιλοτίνες και δήμιους με ειδίκευση στο όρνις-Killing. ΟΥΑΟΥ! Ξέρουμε ακόμη ότι ΜΟΝΟ ΔΥΟ ο Ηλίας και ο Δημήτρης (δηλαδή οι νικητές), από όλους εμάς ΔΕΝ ΘΕΛΟΥΝ να παίξουν, με τα βελάκια τους, DARTS πάνω στο πουπουλένιο σώμα της...

Αλλά ησυχάστε, παιδιά, αυτά τα έχει το Starsystem και η Λολότα έπρεπε να ακολουθήσει τις επιταγές των Media (του PIXEL δηλαδή). Ετσι τώρα απολαμβάνει τους καρπούς των κόπων της, έχει και τους θαυμαστές της και προχωράει ακάθεκτη. Είναι πλέον διάσημη ως άλλη Madonna... και βάλε.

τα ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ!

Η ΦΡΑΣΗ-ΚΛΕΙΔΙ:

ΣΟΥ ΕΥΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΛΟ ΠΑΣΧΑ
ΤΟ PIXEL Η AMIGA ΚΑΙ ΤΑ ΚΟΚΚΙΝΑ ΑΒΓΑ

ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ:

1. ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΦΩΤΕΙΝΟΣ
Σωκράτους 157, Καλλιθέα

2. ΗΛΙΑΣ ΣΑΒΒΙΔΗΣ
Μ. Αλεξάνδρου 137, Κατερίνη

ΟΙ ΔΥΟ ΕΠΙΛΑΧΟΝΤΕΣ:

1. ΑΛΕΞΙΟΣ ΔΑΛΟΓΛΟΥ
Δαρδανελίων 137, Ν. Σμύρνη

2. ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΩΛΕΤΤΗΣ
Παπαρηγοπούλου 51, Αγ. Παρασκευή

ΟΙ ΣΩΣΤΕΣ ΑΠΑΝΤΗΣΕΙΣ:

Σ	Ο	Υ	Ε	Υ	Χ	Ο	Μ	Α	Σ	Τ	Ε	Κ
ΣΕΛ. 30	ΣΕΛ. 25	ΣΕΛ. 93	ΣΕΛ. 34	ΣΕΛ.107	ΣΕΛ. 37	ΣΕΛ. 92	ΣΕΛ. 109	ΣΕΛ. 44	ΣΕΛ. 47	ΣΕΛ. 33	ΣΕΛ. 101	ΣΕΛ. 115

Α	Λ	Ο	Π	Α	Σ	Χ	Α	Τ	Ο	Ρ	Ι
ΣΕΛ. 95	ΣΕΛ. 94	ΣΕΛ. 101	ΣΕΛ. 43	ΣΕΛ. 105	ΣΕΛ. 93	ΣΕΛ. 111	ΣΕΛ. 125	ΣΕΛ. 96	ΣΕΛ. 104	ΣΕΛ. 46	ΣΕΛ. 23

X	E	L	H	A	M	I	G	A	K	A	I	T
ΣΕΛ. 37	ΣΕΛ. 100	ΣΕΛ 38	ΣΕΛ 101	ΣΕΛ 31	ΣΕΛ 105	ΣΕΛ 23	ΣΕΛ 102	ΣΕΛ 39	ΣΕΛ 23	ΣΕΛ 41	ΣΕΛ 96	ΣΕΛ 103

A	K	O	K	–	I	N	A	A	B	Γ	A
ΣΕΛ 46	ΣΕΛ 32	ΣΕΛ 44	ΣΕΛ 105	ΣΕΛ -	ΣΕΛ 98	ΣΕΛ 45	ΣΕΛ 95	ΣΕΛ 104	ΣΕΛ 108	ΣΕΛ 49	ΣΕΛ 106

Αν κρίνουμε βέβαια από τη συμμετοχή σας, πρέπει να το διασκεδάσατε πολύ.

Ολη η Σύνταξη του PIXEL σάς συγχαίρει για την παρατηρητικότητα και την υπομονή σας.

Επίσης, θέλουμε να σας ζητήσουμε ένα μεγάλο "συγγνώμη" για το λάθος που σας ταλαιπώρησε αρκετά (όπως ξέρετε, είχαμε ξεχάσει να βάλουμε σε μία οθόνη ένα ακόμη Κ).

Και τέλος, σας ευχόμαστε ένα ευχάριστο και δροσερό καλοκαίρι. Ενα μεγάλο "ευχαριστώ" στη ΓΡΑΜΜΗ COMPUTERS (Στουρνάρη 9, τηλ.: 3633357, 3640243) για τις ΔΥΟ ΥΠΕΡΟΧΕΣ AMIGA 500 που μας προσέφερε.

Το PIXEL θα περιμένει τους νικητές στα γραφεία του (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα), για να παραλάβουν τα δώρα τους, μέχρι και τις 31-7-93. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος δεν παραλάβει το δώρο του (για λόγους που δεν αφορούν το περιοδικό) μέχρι τη συγκεκριμένη ημερομηνία, έχουν ήδη κληρωθεί οι δύο επιλαχόντες που θα τα παραλάβουν.

ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ!
ΡΑΝΤΕΒΟΥ ΣΤΟ PIXEL ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ!

Ορνιθοχαιρετίσματα και από τη Λολότα.

ΓΡΑΜΜΑ ΑΠΟ ΤΗ ΣΥΝΤΑΞΗ



Φίλοι και φίλες του Pixel, είμαστε και πάλι μαζί αυτόν τον ζεστό μήνα του καλοκαιριού, με ένα δροσερό τεύχος (τουλάχιστον έτσι θέλουμε να πιστεύουμε), με πλούσια ύλη (καλά αυτήν την έχουμε σε κάθε τεύχος), με δύο υπερτυχερούς που θα περάσουν το καλοκαίρι τους παρέα με μια Amiga (μιλάμε για τους τυχερούς του διαγωνισμού μας), και με πολλά άλλα θέματα που θα δούμε στη συνέχεια. Τις τελευταίες μέρες, όποιος πέρναγε εξω απο τα γραφεία του περιοδικού θα έμενε έκπληκτος! Εαν καθόσουν έξω απο την πόρτα, θα άκουγες φωνές, (πάρτο, τι ωραίο αυτό, καλά πως έγινε, πάμε στο επόμενο, πίτσες!) και θα έλεγες, μπράβο στα παιδιά, αυτό θα πει σωστός επαγγελματισμός, κουράζονται για να βγάλουν ένα σωστό περιοδικό.

Ισως, στη μόνη λέξη που θα "στεκόσουν" για λίγο, θα ήταν η λέξη "πίτσες", αλλά και αυτό θα το ξεπερνούσες εύκολα, λέγοντας πως όποιος δουλεύει σκληρά πρέπει και να τρώει. Τώρα εαν έκανες το λάθος και άνοιγες την πόρτα, θα έβλεπες καμιά δεκαριά άτομα μπροστά σε μια Amiga να παίζουν το καινούριο ποδοσφαιράκι του κ. Dini (το GOAL!) και σ'ένα άλλο γραφείο πιο πέρα ίσαμε 38 κουτιά πίτσας (γεμάτα). Και πάλι θα έλεγες, special review το έχουν αυτόν τον μήνα, πρέπει να παίξουν, αλλά οι πίτσες;

-Αμαν ρε φίλε, τίποτα δεν καταλαβαίνεις; Για να έχει ενδιαφέρον ο αγώνας πηγαίνει παιχνίδι και 2 πίτσες. Πολλές πίτσες ρε παιδί μου, δεν μπορώ άλλες, τουλάχιστον να βάζατε και καμιά μακαρονάδα...

Τον ελεύθερο χρόνο μας ετοιμάζουμε και κανένα θεματάκι όπως " Ο κόσμος χωρίς τον Superman", "Νεα προγράμματα για τον Falcon", κάνουμε καμιά βόλτα και σε κανένα μπουντρουμάκι βλέπε "Θεμα RPG", και αν έχουμε και πολύ όρεξη, τότε γράφουμε και αρκετά "software reviews" και "console reviews". Στο "Adventure Club" σας περιμένει και μια έκπληξει. Πιστεύω πως είμαστε οι πρώτοι ανα τον κόσμο, που παρουσιάζουμε την λύση του καταπληκτικού Eye of the Beholder III, και μιας και μιλάμε για adventures, θα ήθελα να σας πω, πως απο το τεύχος Σεπτεμβρίου η στήλη "Adventure Club", μετακομίζει στο αδελφό περιοδικό PC Master, και σε ένα 40σέλιδο ένθετο, που θα έχει μόνο παιχνίδια adventures, flight simulators, strategies, κλπ. αλλά μόνο για IBM συμβατούς (PC Games). Οχι μην βιάζεστε να βγάλετε συμπεράσματα. Και στο Pixel θα μπορείτε να βρείτε όλα τα πιο πάνω θέματα, αλλά με μια μικρή διαφορά: Θα είναι για Amiga, Atari, και Κονσόλες.

Πιστεύουμε πως αυτή η στροφή θα βρει αρκετό κόσμο σύμφωνο, γιατί όπως και να το κάνουμε δεν μπορούμε ρε αδελφέ εμείς που έχουμε κάποια κονσόλα, ή κάποια Amiga ή Atari, να διαβάζουμε τόσες και τόσες σελίδες, με παιχνίδια που δεν μπορούμε να έχουμε στο δικό μας μηχάνημα.

Λοιπόν νομίζω οτι αρκετά είπαμε, τα υπόλοιπα μπορείτε να τα δείτε μόνοι σας, εγώ να σας ευχηθώ ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ, και να ανανεώσουμε το ραντεβού μας τον Σεπτέμβρη, σε ένα τεύχος γεμάτο εκπλήξεις.

Console NEWS

ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ ΓΙΓΑΝΤΩΝ

Η Capcom και η Sega δεν φημίζονται για τις καλές τους σχέσεις στον τομέα των coin-ops, πράγμα που δικαιολογείται από το γεγονός ότι είναι ανταγωνίστριες εταιρίες.

Στον τομέα όμως των κονσολών φαίνεται να διαγράφεται μια πιο ειδυλλιακή κατάσταση: οι δύο εταιρίες υπέγραψαν συμβόλαιο συνεργασίας και έτσι η Capcom θα μπορεί πλέον να παράγει παιχνίδια για τις κονσόλες της Sega, αρχής γενομένης με το "Street Fighter II" που θα κυκλοφορήσει για το Genesis της Sega.

Για να είμαστε πιο ακριβείς, το παιχνίδι που θα κυκλοφορήσει θα είναι το "Street Fighter II - Champion Edition" και θα συμπεριλαμβάνει αρκετά χαρακτηριστικά που δεν υπήρχαν στις εκδόσεις για τα μηχανήματα της Nintendo.

Προς το παρόν, δεν υπάρχει ανακοίνωση σχετικά με το αν το Street Fighter II θα εμφανιστεί και στις άλλες κονσόλες της Sega.

Αυτό όμως πρέπει να θεωρείται σχεδόν βέβαιο, καθώς η Capcom δείχνει να θέλει να εκμεταλλευτεί στο έπακρο τον πιο επιτυχημένο τίτλο που έχει παραγάγει τα τελευταία χρόνια. Και αν φοβάστε ότι η αίσθηση του παιχνιδιού στο Genesis δεν θα είναι ίδια με αυτή του coin-op, γιατί το χειριστήριο του Genesis έχει μόνο τρία κουμπιά αντί για έξι, οι δύο εταιρίες το έλαβαν υπόψη και θα κυκλοφορήσουν ένα νέο χειριστήριο με έξι κουμπιά, ιδιαίτερα εύχρηστο για χταπόδια και σαρανταποδαρούσες.

Πάντως, πολύ σύντομα και οι δύο υπόσχονται να ανακοινώσουν και νέους τίτλους. Αναμένουμε με ανυπομονησία...

LOGIC 3 BATTERY ADAPTOR

Η λυσσαλέα μάχη πλησιάζει στο τέλος της, το μυστήριο αρχίζει να αποκαλύπτεται, η αγωνία βρίσκεται στο κατακόρυφο και ξαφνικά... σκοτάδι.

Η γέρικη μπαταρία του Game Gear δεν άντεξε στη συγκίνηση, παρέδωσε το τελευταίο ηλεκτροβόλτ της και έριξε εσάς στην απόγνωση...

Για να μη συμβούν αυτά τα τραγικά γεγονότα, φροντίστε να προμηθευτείτε το προσαρμοστικό μπαταρίας που κυκλοφορεί από τη Logic 3 για το Game Gear, που δέχεται επαναφορτιζόμενες μπαταρίες, οι οποίες με μια μόνο φόρτιση θα σας εξασφαλίσουν δύο ώρες παιχνιδιού χωρίς φόβους... συσκότισης.

Η τιμή του (περίπου 10.000 στην Αγγλία) είναι πολύ μικρότερη από την τιμή των ψυχοφαρμάκων που θα χρειαστείτε, αν συμβεί κάτι σαν αυτό που περιγράψαμε.

Και για να αντιμετωπίσετε το πρόβλημα της μετακίνησης πολλών πραγμάτων (παιχνιδομηχανή, χειριστήρια, προσαρμοστικό, παιχνίδια), η Logic 3 σας εφοδιάζει με μία πολύ πρακτική θήκη μεταφοράς όλων αυτών.

Το κομψό τσαντάκι δεν είναι βέβαια ειδικά κατασκευασμένο για το Game Gear, αλλά θα υποδεχτεί με την ίδια ευχαρίστηση όλες τις γνωστές φορητές και μη κονσόλες παιχνιδιών.

Λύστε, λοιπόν, το πρόβλημα μεταφοράς της αγαπημένης σας κονσόλας και όλων των αξεσουάρ της στην τιμή περίπου των 6.000 δρχ.



Console NEWS

SUPERVISION - ΑΠΕΙΛΗ ΓΙΑ ΤΟ GAMEBOY;

Δεν είναι συχνό φαινόμενο να βλέπουμε στο χώρο των κονσολών δύο μηχανήματα με τόσες ομοιότητες όσες έχουν το Supervision, η νέα κονσόλα από τη Watary, και το γνωστό μας Gameboy. Και πριν γίνει καμιά παρεξήγηση, να ξεκαθαρίσουμε ότι το Supervision δεν είναι συμβατό με το Gameboy, δεν δέχεται δηλαδή τα δικά του cartridges, γεγονός που θα είχε ως αποτέλεσμα - πιθανότατα - να εμφανιστούν νομικά προβλήματα. Το Supervision είναι μία ακόμη φορητή κονσόλα, του οποίου η οθόνη έχει τέσσερις διαβαθμίσεις του γκρίζου, διαστάσεις 2.76"x2.76" (μεγαλύτερη από όλες τις άλλες φορητές κονσόλες) και ανάλυση 160x160 (ανεπαίσθητα μεγαλύτερη από την ανάλυση 160x144 του Gameboy). Προσφέρει σύνδεση μηχανημάτων για να παίξετε αντιμέτωποι με φίλους σας και στερεοφωνικό ήχο 5 καναλιών (4 μουσικής και 1 θορύβου). Πέρα απ' όλα αυτά, οι κατασκευαστές του Supervision μας επιφύλαξαν κάποιες ευχάριστες εκπλήξεις: πρώτα από όλα, η σύνδεση ανάμεσα στο κομμάτι των πλήκτρων χειρισμού και την LCD οθόνη είναι εύκαμπτη, με αποτέλεσμα να προσαρμόζετε πλέον την οθόνη όπως εσείς θέλετε και όχι το κεφάλι σας όπως απαιτεί η οθόνη. Το πλήκτρο κατεύθυνσης έχει προεξοχές στις τέσσερις διευθύνσεις και έτσι μπορείτε πιο εύκολα να βρείτε το σημείο όπου πρέπει να πατήσετε, ενώ τα κουμπιά είναι μεγαλύτερα και απέχουν περισσότερο μεταξύ τους, ελαχιστοποιώντας την πιθανότητα να μην πατήσετε το σωστό πλήκτρο. Η Watary θα κυκλοφορήσει επίσης ένα προσαρμοστικό σύνδεσης με έγχρωμη τηλεόραση. Αυτό όμως δεν είναι τόσο καλό όσο ακούγεται αρχικά, μια και τα παιχνίδια θα γράφονται για να ταιριάζουν στην ασπρόμαυρη οθόνη του "Supervision" και όχι στην έγχρωμη τηλεόραση, ενώ παράλληλα η σύνδεση ενός φορητού με τηλεόραση το καθιστά αυτόματα μη φορητό - και στην περιοχή των μη φορητών υπάρχουν κονσόλες που θα τα καταφέρουν πολύ καλύτερα από το Supervision. Θα τα καταφέρει λοιπόν το Supervision στον αγώνα του ενάντια στο Gameboy και στα άλλα φορητά; Η Watary ποντάρει στο θέμα της τιμής: η ίδια η κονσόλα με ένα παιχνίδι δώρο θα στοιχίζει 11.000 (περίπου), ενώ τα παιχνίδια από 2.000 μέχρι 3.500, σαφώς καλύτερες τιμές από τις άλλες του ανταγωνισμού (κυρίως στον τομέα των παιχνιδιών που θεωρούνται "αναλώσιμα"). Παράλληλα, όμως, θα πρέπει να υπάρξει και παραγωγή παιχνιδιών από τρίτους κατασκευαστές, τα οποία θα πρέπει να είναι κάποιας αξιόλογης ποιότητας, πράγμα που δεν έχει εξασφαλιστεί ακόμη. Τα πρώτα δείγματα παιχνιδιών είναι εσωτερικές παραγωγές και κυμαίνονται σε μέτρια επίπεδα. Ο χρόνος λοιπόν, όπως πάντα άλλωστε, θα δείξει αν το Supervision θα επιβιώσει στο σημερινό ανταγωνισμό...



ΚΟΝΣΟΛΕΣ - ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ;

Μετά τον πρωτοφανή κατακλυσμό που δέχτηκε η αγορά από διάφορους τύπους φορητών και μη κονσολών, οι εταιρίες μείωσαν τους ρυθμούς τους. Η νέα λοιπόν πραγματικότητα στον τομέα των κονσολών είναι οι μικρής έκτασης αλλαγές στα υπάρχοντα συστήματα – κυρίως αισθητικές και επανασχεδιασμού με σκοπό τη μείωση του κόστους παραγωγής και άρα τη μείωση τιμής – και η προώθηση νέων μηχανημάτων μόνο όταν κάτι τέτοιο είναι απολύτως απαραίτητο. Στην πρώτη κατηγορία εντάσσονται το "PC Engine Duo R", η νέα έκδοση του PC Engine Duo, για το οποίο η NEC δεν έχει ανακοινώσει ακόμη τα σημεία, στα οποία αυτό θα διαφέρει από τον προκάτοχό του. (Λέγεται όμως ότι ο τελικός σκοπός είναι η μείωση της τιμής.) Στο ίδιο μήκος κύματος βρίσκονται τα Mega Drive 2 και Mega CD 2, από τη Sega. Στα νέα μηχανήματα θα βρούμε το FM Towns Marty, ένα μηχάνημα με μεγάλη υπολογιστική ισχύ και λογισμικό που θα βασίζεται σε CD, το οποίο όμως θα κυκλοφορήσει αρχικά μόνο στην Ιαπωνία και είναι άγνωστο αν θα φτάσει ποτέ στην Ευρώπη. Ενα ακόμη νέο μηχάνημα είναι το Laser Active της Pioneer, το οποίο είναι ένα laserdisc player με μία θύρα επέκτασης. Το μηχάνημα αυτό θα μπορεί να αναπαράγει όλους τους τύπους laserdiscs και CD και μέσω ειδικών επεκτάσεων, κάρτες και CD για Mega Drive, PC Engine κ.λπ. Δεδομένης όμως της υψηλής – τουλάχιστον αρχικά – τιμής του (160.000 δρχ. το βασικό τμήμα και 80.000 δρχ. κάθε κάρτα επέκτασης) το αγοραστικό ενδιαφέρον αναμένεται περιορισμένο.

Στον τομέα όμως των CD επεκτείνεται και η Nintendo με το Super NES CD–ROM που αναμένεται να κυκλοφορήσει στα τέλη του '93 ή το '94, το οποίο όμως καλύπτεται από πλήρη μυστικότητα. Μέσα στο '93 πάντως θα έχουμε σίγουρα τα πρώτα δείγματα της αξίας του νέου μηχανήματος της Nintendo, το οποίο θα είναι εφοδιασμένο με επεξεργαστή 32 bits και πολλά εξειδικευμένα ολοκληρωμένα. Ο μεγάλος αντίπαλος της Nintendo, πάντως, η Sega, ετοιμάζει πυρετωδώς και με άκρα μυστικότητα το νέο της μηχάνημα...

COMPUTER NEWS

COLOR LCD SpectraMini

Μια νέα οθόνη υγρών κρυστάλλων παρουσιάστηκε και στη χώρα μας από την αμερικανική εταιρία nView. Πρόκειται για τη SpectraMini, η οποία είναι έγχρωμη και μπορεί να συνδεθεί με σχεδόν οποιονδήποτε τύπο υπολογιστή. Μπορεί δηλαδή να απεικονίσει 512 διαφορετικά χρώματα σε μεγάλη επιφάνεια και συνδέεται με συμβατούς με κάρτες EGA/VGA/ CGA/ HERCULES, APPLE-IIgs, MAC κ.λπ. Συνοδεύεται από τηλεχειριστήριο και βαλίτσα μεταφοράς και θα ήταν το ιδανικό βοήθημα για παρουσιάσεις και ομιλίες. Στην Ελλάδα έρχεται από την αποκλειστική αντιπροσωπία της nView, K & I ΕΓΓΛΕΖΑΚΗ, Σταδίου 33 Αθήνα, τηλ.: 3213510-3216850.



VIPER 1230

Δεν σας φαίνεται αρκετή η ταχύτητα της Amiga 1200; Θέλετε μαθηματικό επεξεργαστή; Θέλετε περισσότερη μνήμη; Θέλετε και SCSI-II controller; Ε, δεν έχετε και άδικο. Αν το σηκώνει η τσέπη σας, ένας νέος Accelerator έκανε την εμφάνισή του: από την πολύ γνωστή ICD για την 1200, ενσωματώνοντας, όπως καταλάβατε, τα όνειρα κάθε user. CPU, ο 68030, αλλά στα 40 ή 50 (!!!) MHz. Μνήμη μέχρι 32MBytes και θέση για τον 68882 σε "μεγάλη συχνότητα". Και σαν να μην έφταναν αυτά: DMA θύρα για επεκτάσεις υψηλών επιδόσεων, SCSI controllers, modems, DSP, κάρτες δικτύων κ.λπ. Και πρώτος απ' όλους έρχεται ο SCSI-II controller, δίνοντας δυνατότητα προσθήκης 2.5 ιντσών, ανάλογου σκληρού δίσκου στο εσωτερικό της 1200άρας. Επιδόσεις: μεταφορά δεδομένων από 5 έως 10MB το δευτερόλεπτο!!! Σταθμός εργασίας, όχι αστεία. Ολα αυτά κάνουν το ρολόι με μπαταρία που προσφέρει να φαίνεται ανάξιο λόγου.

ΝΕΑ ΜΟΝΤΕΛΑ ΑΠΟ ΤΗ CITIZEN

Η επιτυχία του Citizen Swift 9 είναι σίγουρα γνωστή σε όλους, όπως και η πολύ καλή φήμη του.

Η Citizen λοιπόν αποφάσισε να βελτιώσει τη σειρά της, με ένα νέο μοντέλο: το Swift 90.

Ολες οι δυνατότητες του Swift 9 θα βρεθούν εδώ, μαζί με αρκετές προσθήκες από την 24pin σειρά της εταιρίας.

Χαρακτηριστικά του: 9pins, 180 χαρακτήρες ανά δευτερόλεπτο (216 σε 12cpi), έξι γραμματοσειρές και εξαιρετικά ήσυχη λειτουργία.

Απόλυτα συμβατός με τον κλασικό EPSON-FX850, προσφέρεται σε δύο τύπους: έγχρωμο και μονόχρωμο, με μια μικρή διαφορά στην τιμή.

Και όπως και παλιότερα, με το color kit ο μονόχρωμος μπορεί να εξελιχθεί σε έγχρωμο.

Η τιμή του έγχρωμου στην Αγγλία θα είναι κάτω από 260 λίρες, ενώ ο μονόχρωμος θα κοστίζει περίπου 230.



COMPUTER NEWS

ΝΕΕΣ AMIGA;

Ναι, και αναμένονται σύντομα και στη χώρα μας. Δυστυχώς όμως, για τους users χαμηλού προϋπολογισμού, το θέμα αφορά την Amiga 4000, η οποία εμφανίζεται σε δύο νέες μορφές: την Amiga 4000/030 και την A 4000T. Η πρώτη δεν είναι άλλη από μια Amiga 4000, με σαφή στόχο τη μείωση της τιμής. Ετσι, με κάποιες περικοπές, οι οποίες είναι ο 80άρης σκληρός (έναντι 120άρη της 040), τα 4 MB (αντί για 6) βασικής RAM και ο 68030 στη θέση του 68040, η τιμή μειώθηκε κατά περίπου 50%. Το SCSI-II interface δεν βρήκε το δρόμο του σε αυτό το μοντέλο, είναι όμως το μεγάλο συν του κορυφαίου δημιουργήματος της Commodore, της A4000T. Το T, όπως και παλιότερα στην 3000, δηλώνει τη μορφή του μηχανήματος, η οποία είναι tower, όμως αυτήν τη φορά υπάρχει τουλάχιστον και κάτι έξτρα. Δεύτερο σημείο διαφοροποίησης με την 4000 είναι η μεγαλύτερη χωρητικότητα του βασικού σκληρού.



APPLE COLOR CLASSIC

Νέος MAC, λοιπόν, έρχεται να προσθέσει χρώμα στο πολύ πετυχημένο μοντέλο Macintosh Classic. Η μορφή του είναι η κλασική compact του original μοντέλου, όμως τώρα το configuration είναι "λίγο" διαφορετικό: Η ενσωματωμένη έγχρωμη οθόνη είναι η υψηλής ποιότητας Sony Trinitron, 10 ιντσών και διακριτικότητας 512x384 pixels, ενώ αποδίδει 256 χρώματα. Η κεντρική μονάδα, όπως και ο απλός Classic, βασίζεται στον 68030, ο οποίος τρέχει στα 16MHz, δίνοντάς του τις ίδιες ακριβώς επιδόσεις. Η κεντρική μνήμη είναι 4MB και επεκτείνεται μέχρι τα 10. Ομως το χρώμα δεν είναι η μόνη εξέλιξη του Color Classic, αφού μια νέα υποδοχή, η LC processor direct, του δίνει άμεση πρόσβαση σε όλες τις κάρτες επέκτασης της δημοφιλούς σειράς των Macintosh LC (επεξεργασίας σήματος video, κάρτες δικτύου κ.λπ.).

Για περισσότερες πληροφορίες, απευθυνθείτε στην αντιπροσωπία της Apple στη χώρα μας, RAINBOW COMPUTER AE, Ηλία Ηλιού 75, Αθήνα.



DSP ΓΙΑ ΤΙΣ AMIGA

Ο Falcon ήρθε με το DSP on board, δημιουργώντας πραγματικά μεγάλη αίσθηση με τις δυνατότητες της νέας αυτής τεχνολογίας. Και νομίσατε ότι η Commodore θα έμενε πίσω; Αναμένεται, λοιπόν, λίαν συντόμως (δηλαδή πριν από το τέλος του χρόνου), το DSP για τις Amiga. Οι 3000 και 4000 είναι οι πρώτες που θα μπορούν να εξοπλιστούν με τον Επεξεργαστή Ψηφιακού Σήματος της AT&T (η κατασκευάστρια εταιρία), ο οποίος θα έρχεται με τη μορφή κάρτας. 2MB θα βρίσκονται στην πλακέτα για προσωπική της χρήση, ενώ θα μπορεί να χρησιμοποιεί και όλη τη μνήμη chip και fast της Amiga. On board βοηθήματα για stereo sampling και mixing είναι μερικά επιπλέον χαρακτηριστικά, ενώ δεν θα μπορούσε να λείπει από τη δουλειά της Commodore η έννοια του multitasking. Η υπόθεση όμως δεν περιορίζεται στα μεγάλα μοντέλα: Αμέσως μετά την εμφάνιση των παραπάνω θα αρχίσει η εξέλιξη μοντέλων που θα καλύπτουν τα μικρά της σειράς των Amiga. Λέτε να έχουμε σύντομα και αναγνώριση φωνής από την Amiga μας;

ΠΑΝΤΑ... Coca-Cola

Το νέο σλόγκαν ΠΑΝΤΑ COCA-COLA, του διεθνούς αναψυκτικού, ηχεί πλέον στη διαφημιστική καμπάνια του και στη χώρα μας, εδώ και λίγο καιρό, με μια σειρά από δροσιστικά καλοκαιρινά spots. 25 λοιπόν σποτάκια παραγωγής παγκόσμιου επιπέδου, τα περισσότερα από τα οποία πρόκειται να δούμε και στην Ελλάδα, προμηνύουν αρκετά έντονη την κινητικότητα της πολυεθνικής εταιρίας μέσα στο 1993 και δείχνουν την προσπάθειά της να κρατιέται συνεχώς μέσα στο κλίμα της εποχής, όπως γίνεται πάντα, στα 107 χρόνια της ιστορίας της. Οσο για τη ζωή της στην Ελλάδα, από το 1968 "προσφέρει δροσιά και ξεδιψά", όπως δήλωσε ο πρόεδρος της Coca-Cola Hellas, κ. Carlo Caselli.



PLOTLINE Ε.Π.Ε.

Η εταιρία μας θα ήθελε να σας ενημερώσει ότι ανέλαβε την αποκλειστική διάθεση για την ελληνική αγορά των πασίγνωστων εταιριών παιχνιδιών Microprose και Electronic Arts.

Η εταιρία μας θα παρουσιάσει σύντομα μία πλήρη σειρά τίτλων των εταιριών και θα οργανώσει την μηνιαία παρουσίαση των νέων τίτλων, έτσι ώστε η Ελληνική αγορά να λειτουργήσει στα πλαίσια της ευρωπαικής αγοράς, με σωστή και γρήγορη ενημέρωση. Η πλήρης σειρά των εταιριών, την αντιπροσώπευση των οποίων αναλάβαμε, είναι:

ELECTRONIC ARTS, BRODERBUND, INTERPLAY, MILLENIUM, SSG, HUMUNGOUS, THREE-SIXTY, ORIGIN, MINDCRAFT, MICROPROSE, SPECTRUM HOLOBYTE, RAINBIRD, MICROPLAY

Είναι προφανές ότι η τεράστια γκάμα προγραμμάτων των εταιριών αυτών μας δίνει ένα πολύ καλό υπόβαθρο για την κάλυψη των αναγκών σας.

Πρέπει επίσης να συνυπολογίσετε τη διαρκή αύξηση της αγοράς του πρωτοτύπου - ειδικά τώρα μετά την έκδοση του νέου και πολύ αυστηρού νόμου για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων και την τιμωρία της παράνομης αντιγραφής.

Πολύ φιλικά

ΤΟ ΕΞΩΦΥΛΛΟ ΜΑΣ

Μήνας για τους φιλότεχνους χαρακτηρίζεται ο Ιούλιος στη χώρα μας. Αλλωστε, μην ξεχνάτε τη μεγάλη έκθεση του Andy Warhol στην πινακοθήκη. Ακολουθώντας και εμείς το πνεύμα των εικαστικών, αποφασίσαμε να βάλουμε στο εξώφυλλό μας ένα έργο τέχνης, της ζωγράφου Νικολέτας Αντωνοπούλου, με θέμα το ποδόσφαιρο. Το έργο παρουσιάστηκε στην τελευταία της ατομική έκθεση, και είναι μια τέμπερα διαστάσεων 25x35.

FALCON 030

ΑΦΘΟΝΟ SOFTWARE ΓΙΑ ΤΟ ΓΕΡΑΚΙ

• του Ηλία Μανεσιώτη

Αποστομώθηκαν οι Κασσάνδρες που προοικονομούσαν την αποτυχία του Falcon λόγω "ασυμβατότητας" με τη σειρά των ST και "αδιαφορίας" των software houses. Αν θυμάστε, στο πρώτο εν Ελλάδι test του Falcon πριν από λίγους μήνες, στο οποίο εξετάστηκε συν τοις άλλοις και η συμβατότητα, αποδείχτηκε ότι ο νέος υπολογιστής της Atari συνεργάζεται άψογα με τις περισσότερες εφαρμογές του ST και λιγοστά παιχνίδια (αναμενόμενο). Οσον αφορά τώρα τα software houses παρατηρείται προγραμματιστικός οργασμός.

Γνωστές εταιρίες που υποστήριζαν τον Atari ST ανακοινώνουν την υποστήριξη και του Falcon, ενώ άλλες δηλώνουν γοητευμένες από τις δυνατότητές του και ετοιμάζουν προγράμματα που θα τις εκμεταλλεύονται στο έπακρο. Για να πάρετε μια ιδέα για το τι μέλλει γενέσθαι παραθέτουμε έναν κατάλογο που δινόταν στους επισκέπτες της CeBIT το Μάρτιο του 1993. Πολλά από τα προγράμματα κυκλοφορούν ήδη στην αγορά ενώ τα υπόλοιπα αναμένονται μέχρι τα τέλη του 1993. Επειδή ο αριθμός τους ξεπερνά κατά πολύ το χώρο που διέθεσε ο αρχισυντάκτης θα ακολουθήσει συνέχεια στο επόμενο τεύχος. Υστερα από αυτό δε νομίζω να έχει κάποιος ενδοιασμούς για την αγορά του Falcon 030.

- Emulation

Falcon Speed

PC/AT emulator βασισμένος στο 286 της Intel. Υποστηρίζει VGA και SVGA modes γραφικών. Ταχύτατος, δίνεται μαζί με ειδικούς drivers για Windows χάρη στους οποίους αυξάνεται κατά πολύ η απόδοση του emulator (καλύτερη από αυτή ενός 386SX) O emulator είναι διαθέσιμος από τον Απρίλιο ενώ η Sack ετοιμάζει και έναν 486SX emulator. Από Sack, Γερμανία.

Falcon GCR

Macintosh emulator βασισμένος στο γνωστό Spectre GCR. Τοποθετείται στο slot του επεξεργαστή και θα είναι (επιτέλους) έγχρωμος. Από Gadget by Small, USA.

- True Colour Paint Programs

Prism Paint

Το γνωστό πρόγραμμα με δυνατότητες παρόμοιες με αυτές του Degas Elite. Βλέπει τα extra χρώματα του Falcon. Από Birmingham/Lexicor, USA.

Synthetic Arts

Πλήρες σχεδιαστικό πρόγραμμα με user interface σχεδιασμένο ειδικά για interlaced modes. Υποστηρίζει overscan και non-overscan modes καθώς και όλα τα modes οθόνης του Falcon. Εχει μερικά πολύ εντυπωσιακά εφέ. Από Cybernetix, France.

True Paint

Φθηνό σχεδιαστικό πρόγραμμα που εργάζεται σε όλες τις αναλύσεις του Falcon. Gem περιβάλλον, υποστηρίζει MultiTOS και SpeedoGDOS. Υποστηρίζεται επίσης και animation. Από Hisoft, UK.

Granach Paint

Ενα από τα επαγγελματικότερα σχεδιαστικά προγράμματα για το Falcon 030. Από TMS, Germany.



Chagall

Επαγγελματικό 24bit σχεδιαστικό πακέτο με καλοσχεδιασμένο user interface. Υποστηρίζει MultiTOS. Από Trade It, Germany.

D2M

Σχεδιαστικό πρόγραμμα που υποστηρίζει όλες τις αναλύσεις. Συμβατό με MultiTOS και SpeedoGDOS. Από Parx, France.

Meridian

Παρόμοιο με το Prism Paint. Από Lexicor, USA.

Eclipse Paint

True colour σχεδιαστικό με interface παρόμοιο με του Neochrome. Από Eclipse, Germany.

- Raytracing & Rendering programs

Phoenix

True colour 3D rendering πρόγραμμα. Υποστηρίζει cyber control και αντικείμενα CAD 3D2, δημιουργία επιφανειών με διάφορα υλικά (ξύλο, μάρμαρο κ.ά.) και τέλος διαθέτει επιλογές για animation. Από Lexicor, USA.

Chloe

Πολύ ισχυρό raytracing πρόγραμμα με πληθώρα επιλογών. Καλύτερο και ταχύτερο από το DKB ή το POV. Εχει φιλικό GEM interface και υποστηρίζει μαθηματικό συνεπεξεργαστή 68882. Συμβατό με όλες τις αναλύσεις του Falcon. Η έκδοση 2.0 θα κάνει όλους τους υπολογισμούς με τη βοήθεια του DSP. Από Business Assistance, France.

InShape

Το επαγγελματικότερο Modelling/Raytracing πρόγραμμα για τους υπολογιστές της Atari. Απαιτεί μαθηματικό συνεπεξεργαστή 68882. Από Roal Cristensen, Germany.

- Retouching προγράμματα

Photo Studio

Φθηνό αλλά ισχυρό 24bit πρόγραμμα retouching συμβατό με όλες τις αναλύσεις του Falcon και σχεδιασμένο ειδικά για το true colour mode. Από Eurosoft, France.

Photo Studio Pro

Επαγγελματικό 32bit πρόγραμμα retouching βασισμένο στο Studio Effects του TT. Ολοι οι υπολογισμοί γίνονται με το DSP. Από Euros oft, France.

Timix

32bit retouching πρόγραμμα για διάφορες πλατφόρμες υπολογιστών. Από Business Assistance, France.

- Αλλα CAO/DAO προγράμματα

DynaCADD for Falcon

Η καινούρια έκδοση του επαγγελματικού CAD προγράμματος με δυνατότητες 3D rendering χαρακτηριστικά. Από Ditek, USA.

- Animation

Autodesk Animator

Το δημοφιλέστερο animation πρόγραμμα των PCs. Πολύ εντυπωσιακό. Από Dancing Flame, USA.

Toki Line Test

Επαγγελματικό πακέτο για κατασκευή animation βασισμένο στο Yeti Line Test για το ST. Το Toki Line Test χρησιμοποιεί το True Colour mode για να πετύχει ποιότητα video.

Επιτρέπει επίσης συγχρονισμό εικόνας και ήχου. Από Yeti software, France.

Toki Story

Σε συνεργασία με το Toki Line Story επιτρέπει την κατασκευή storyboards. Σχεδιασμένο ειδικά για σεναριογράφους, σκηνοθέτες, παραγωγούς διαφημίσεων κ.ά. Από Yeti software, France.

Toki Toons

Φθηνότερη έκδοση του Toki Line Story. Με αυτό μπορείτε να κατασκευάσετε τα δικά σας cartoons. Από Yeti software, France.

Toki Video

Σχεδιασμένο για το μέσο χρήστη, αποσκοπεί στην εγγραφή video sequences και στην πρόσθεση τίτλων και άλλων ειδικών εφέ στις ταινίες video. Από Yeti software, France.

Morphing Fun Machine

Το πρώτο true colour πρόγραμμα morphing για το Falcon.

DA's Vector

Vector & Bitmap animation πρόγραμμα που χρησιμοποιεί interface βασισμένο σε αυτό του Didot Lineart. Ενδιαφέροντα vector morphing εφέ. Καλό για πρόσθεση τίτλων. Από Digital Arts, Germany.

DA's Picture

Photo Retouching πρόγραμμα από την ομάδα που έφτιαξε το Retouche CD. Πολλά ειδικά εφέ. Από Digital Arts, Germany.

- Video

Screen Blaster

Εξυπνο hardware που συνδέεται στη video port του Falcon και προσφέρει 800x600 256 χρώματα και 880x608 16 χρώματα σε SVGA monitors. Από Overscan, Germany.

Over Genlock

Επαγγελματικό genlock για χρήση με το πρόγραμμα Overlay (Video Title Generator) που δίνεται μαζί. Από Overscan, Germany.

Matrix Grabber

True Colour digitizer ανάλυση 320x200 ή υψηλότερη. Από Matrix, Germany.

Home Video Kit

Πλήρες πακέτο video με video digitizer, genlock, titling πρόγραμμα και πρόγραμμα retouche. Από Eurosoft, France.

JRI Genlock

Ειδικά σχεδιασμένο για το Falcon, συνοδεύεται από video titling software. Από John Russel Innovations, USA.

JRI Grabber

Real time true colour frame grabber. Από John Russel Innovations, USA.

TC Video Digitizer

True Colour PAL/SVideo video digitizer που συνδέεται στην cartridge port. True colour σε ανάλυση 320x200 και real time 256 χρώματα στην ίδια ανάλυση. Από Rombo, UK

Colour Thing

Η έκδοση για Falcon του PaintThing της Amiga. 24bit κάρτα γραφικών για delta compressed video animations. Από RSC Management, Germany.

(Part I)

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΧΩΡΙΣ ΤΟΝ SUPERMAN



Είχε έρθει τη στιγμή που η ανθρωπότητα τον χρειαζόταν, όταν είχαν καλλιεργηθεί το σκότος, η εγκληματικότητα και η πλεονεξία, και είχαν γίνει πλέον τρόπος ζωής.

Ηταν ένας ξένος, από ένα μακρινό πλανήτη, αλλά ήταν φίλος όλων των ανθρώπων. Σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, και με τη βοήθεια που προσέφερε σε όποιον τη χρειαζόταν, έγινε γνωστός σ' όλο τον κόσμο και αναγνωρίστηκε από τους περισσότερους ως ο μεγαλύτερος ήρωας της εποχής μας.

Πολλοί τον αγάπησαν και μερικοί τον λάτρεψαν. Πέταγε στους ουρανούς και ήταν ο φύλακας άγγελός μας, χρησιμοποιούσε τη φανταστική δύναμή του, αλλά και τις ικανότητές του για να δώσει ελπίδα στους απελπισμένους. Κανείς μας δεν γνώριζε πολλά πράγματα γι' αυτόν, τον "άνθρωπο από ατσάλι". Με τη δύναμή του μπορούσε να αλλάξει τη ροή των υδάτων ενός ποταμού, να λυγίσει βέργες από ατσάλι και όλα αυτά με γυμνά χέρια. Πραγματικά έμοιαζε ακατανίκητος καθώς πάλευε για την αλήθεια και τη δικαιοσύνη.

Ετσι ο κόσμος σοκαρίστηκε όταν έμαθε πως ο Superman ήταν σαν όλους τους θνητούς, και πέθανε αφού είχε σταματήσει τη σφοδρή επίθεση που εξαπέλυσε το εξαγριωμένο τερατώδες ον, που άκουγε στο όνομα Doomsday, κατά της Metropolis.

Η αντίδραση του κόσμου στο θάνατο του Superman ήταν άμεση. Μόλις μαθεύτηκαν τα νέα, ο κόσμος ξεχύθηκε στους δρόμους της Metropolis, για να μάθει αν ήταν αλήθεια όλα αυτά που ακούστηκαν. Στη Νέα Υόρκη, το πλήθος μαζεύτηκε στην πλατεία των Ηνωμένων Εθνών, κοντά στο υπουργείο Δικαιοσύνης, όπου λίγο μετά τις 6.30 π.μ. βγήκε στο μπαλκόνι του κτιρίου ο λόρδος Maxwell και επιβεβαίωσε το θάνατο του Superman.

ΛΟΡΔΟΣ MAXWELL

- Ποτέ άλλοτε στη ζωή μου δεν θυμάμαι να έχω δει τέτοια αντίδραση από τον κόσμο. Οταν βγήκα στο μπαλκόνι, για να αναγγείλω τα δυσάρεστα νέα στον κόσμο, επικράτησε μια νεκρική σιγή, η οποία κράτησε περίπου πέντε λεπτά. Θα ορκιζόμουν πως άκουγα τα κύματα του ανατολικού ποταμού. Και μετά, κραυγές, λυγμοί και κλάματα άρχισαν να ακούγονται από το πλήθος. Αυτήν τη στιγμή δεν θα την ξεχάσω, ακόμα και αν περάσουν εκατό χρόνια.

Καθώς έπεφτε η νύχτα, όλο και περισσότερος κόσμος ερχόταν στην πλατεία, για να πει το τελευταίο αντίο στον ήρωα. Η νύχτα άρχισε να γίνεται μέρα, καθώς άρχισαν ένα-ένα να ανάβουν τα κεριά που κρατούσαν στα χέρια τους.

Αυτή η μοναδική στιγμή επαναλήφθηκε σε εκατοντάδες πόλεις σε όλο τον κόσμο. Στο Λονδίνο στην Westminster Abbey, στο Σανζ Ελιζέ του Παρισιού, στον Αγιο Πέτρο της Ρώμης αλλά ακόμα και στη Μόσχα όπου γέμισε η Κόκκινη Πλατεία.

Στην Ιαπωνία έκλεισε το χρηματιστήριο και όλος ο κόσμος παρακολουθούσε τα δορυφορικά κανάλια, στις τεράστιες video οθόνες, για να μάθει κάτι νεότερο. Ούτε ο θάνατος του John Lennon το 1980, αλλά ούτε η δολοφονία του προέδρου Κένεντι το 1963, είχαν αγγίξει την καρδιά τόσων πολλών ανθρώπων.

Μετά τις πρώτες αντιδράσεις, και το σοκ από τον ξαφνικό θάνατο του Superman, άρχισε να επικρατεί η λογική. Ολοι κατάλαβαν πως αυτό κάποτε θα τύχαινε στην προσπάθειά του να υπερασπιστεί τη Metropolis. Αν και η δουλειά του τον ανάγκαζε αρκετές φορές να βρίσκεται σε διάφορα μέρη του κόσμου, η παρουσία του ήταν περισσότερο αισθητή στη Metropolis, όπου τα τελευταία χρόνια η εγκληματικότητα αυξανόταν με γοργό ρυθμό.

Λίγα πράγματα γνωρίζουμε για την καταγωγή του Superman, μπορούμε όμως να πούμε με σιγουριά ότι η Metropolis, παρ' ότι εκεί ήταν το σπίτι του, δεν ήταν η γενέτειρά του. Οπως πιστεύουν οι αστροφυσικοί, οι πρόγονοι του Superman ήταν κάτοικοι ενός μακρινού πλανήτη που απέχει αρκετά έτη φωτός από τη γη και ονομάζετε Krypton. Στον πλανήτη Krypton, ένας εξωγήινος επιστήμονας και ιστορικός, ονόματι Jor-El, έβλεπε ότι ο πλανήτης του σιγά-σιγά πέθαινε. Κατασκεύασε και εκτόξευσε μια τεχνητή μήτρα, η οποία θα γεννούσε το γιο του μακριά από τον καταδικασμένο πλανήτη Krypton.

Ο πλανήτης μας φάνηκε πως ήταν ο τυχερός της υπόθεσης, γιατί η τεχνητή μήτρα προσγειώθηκε σ' αυτόν, και ο κόσμος γνώρισε έναν σούπερ ήρωα. Λίγα πράγματα γνωρίζουμε για τα χρόνια που μεσολάβησαν, μέχρι την πρώτη δημόσια και απροσδόκητη εμφάνισή του, προ δεκαετίας περίπου, όταν έσωσε το διαστημόπλοιο της Nasa το Constitution, μέχρι την τελευταία του ηρωική μάχη, για τη σωτηρία της Metropolis.

ΜΕΧΡΙ ΤΕΛΙΚΗΣ ΠΤΩΣΕΩΣ

Ο Superman έδωσε την τελευταία του μάχη, υπερασπίζοντας την πόλη που αγάπησε, μπροστά στο κτίριο της εφημερίδας Daily Planet. Εκεί συναντήθηκαν οι δυνάμεις του κακού, συγκεντρωμένες στο πρόσωπο του Doomsday και από την άλλη πλευρά οι ελπίδες των πολιτών της Metropolis, με εκπρόσωπό τους τον Superman.



Η μάχη άρχισε. Τα χτυπήματα των αντιπάλων είχαν τόση δύναμη, λες και έπεφταν κεραυνοί στην πόλη. Τα γύρω κτίρια υπέστησαν τεράστιες ζημιές, και οι κραυγές των αντιπάλων ακούγονταν χιλιόμετρα μακριά. Σε κάποια στιγμή, και οι δυο μαχητές στάθηκαν στα πόδια τους και ήταν εμφανή τα σημάδια της κόπωσης στα πρόσωπά τους, αλλά δεν υποχώρησε κανείς. Μετά από λίγο, και οι δύο κατέρρευσαν στο δάπεδο, σιωπηλοί και ακίνητοι.

Στον τόπο της μάχης, και προς την πλευρά του Superman, πρώτος έφτασε ο συντάκτης της εφημερίδας Daily Planet. Ο Superman δεν είχε χάσει ακόμη τις αισθήσεις του. Κρατήθηκε στη ζωή, τόσο όσο



χρειαζόταν για να ακούσει από το στόμα του δημοσιογράφου πως ο Doomsday ήταν νεκρός. Αργότερα τόν μετέφεραν στο νοσοκομείο Metro General, όπου επιβεβαιώθηκε ο θάνατός του, από τον Dr Jorge Sanchez, στις 6.23 π.μ.

ΠΟΙΟΣ ΗΤΑΝ Ο DOOMSDAY

Εξωγήινος, τέρας ή κάτι άλλο; Ηταν επτά πόδια ψηλός και είχε βάρος περίπου 250 κιλά. Ογκώδης, το δέρμα του είχε γκρίζο χρώμα και ήταν γεμάτο από μυς και κόκαλα, τα οποία σχημάτιζαν αιχμηρές γωνίες και τα χρησιμοποιούσε σαν επιθετικά όπλα.

Οι επιστήμονες που εξέτασαν το σώμα του, δήλωσαν πως ουδέποτε είχαν ξανασυναντήσει κάτι τέτοιο. Ο Dr Warren, από το ινστιτούτο Hutching, δήλωσε:

- Ξέρουμε πως οι Σοβιετικοί είχαν ετοιμάσει πολλά σχέδια μετά το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο που δεν βγήκαν ποτέ στο φως. Ισως ένα από αυτά τα πειράματα να είναι και ο Doomsday.

Ο καθηγητής E. Hamilton πίστευε πως ο Doomsday δεν ήταν από τον πλανήτη μας και πως ήρθε από κάποιον μακρινό πλανήτη, όπως και τόσοι άλλοι επισκέπτες. Αλλωστε μην ξεχνάμε πως και ο Superman δεν ήταν από το δικό μας πλανήτη, αλλά απ' ό,τι φάνηκε ήταν ο μόνος που μπορούσε να νικήσει αυτό το τέρας.

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΧΩΡΙΣ ΤΟΝ SUPERMAN

Στη συνέχεια θα δούμε τι δήλωσαν άνθρωποι που τον γνώρισαν από κοντά και εκτίμησαν όσα μας προσέφερε, για ένα καλύτερο μέλλον.



LEX LUTHOR II

(Αρχηγός της διεθνούς οργάνωσης για την καταπολέμηση της εγκληματικότητας)

Εμπιστευόμουν τόσο πολύ τον Superman, όσο και τον πατέρα μου. Τώρα ο Superman δεν υπάρχει πια και εμείς πρέπει να μάθουμε να ζούμε χωρίς αυτόν.



BRUCE WAYNE

Είχα τη χαρά να παρακολουθήσω τον Superman εν δράσει και μπορώ να πω ότι ποτέ δεν υπήρξε πιο ικανός άνθρωπος απ' αυτόν, αφού σου έδινε τη σιγουριά πως η τύχη της πόλης βρισκόταν σε καλά χέρια.

FRANK BERKOWITZ

(Δήμαρχος της Metropolis)

Χάσαμε τον καλύτερο φίλο που είχε ποτέ η Metropolis. Γνωρίζω ότι αρκετοί τον θεωρούσαν έναν κάτοικο της γης μας, αλλά στις καρδιές μας θα είναι πάντα ένας πολίτης της Metropolis. Ποτέ δεν θα σε ξεχάσουμε Superman. Ποτέ.

DAN RATHER

(Από CBS NEWS)

Δεν θα μπορέσουμε ποτέ να ξαναπούμε: "Ασε να το κάνει ο Superman". Η υπόθεση της αλήθειας και της δικαιοσύνης, πρέπει να γίνει πλέον δική μας υπόθεση.

WONDER WOMAN



Ο Superman, με την τεράστια δύναμη που διέθετε, θα μπορούσε να κυβερνήσει τον κόσμο, αλλά κάτι τέτοιο τον άφηνε αδιάφορο.

Ηταν ο πιο τίμιος και αξιοσέβαστος άνθρωπος που γνώρισα ποτέ. Στα ταξίδια που έκανα σ' όλο τον κόσμο, διαπίστωσα ότι ήταν αγαπητός από πολύ κόσμο, ακόμη και αυτοί που δεν τον αγαπούσαν, τουλάχιστον τον σέβονταν.

Από τη Metropolis, για το Pixel,
UMBERTO GRELLONI

ΘΕΜΑ



Από το 1972, όταν εμφανίστηκε το αρχικό παιχνίδι "Dungeons & Dragons", χιλιάδες άνθρωποι το υιοθέτησαν ως το πιο συναρπαστικό hobby τους. Αν και το συγκεκριμένο παιχνίδι δεν ήταν το πρώτο του είδους, ήταν δίχως αμφιβολία το πιο επιτυχημένο και αυτό που τελικά έκανε τα Role Playing γνωστά στον πολύ κόσμο. Σύντομα, τα Role Playing Games (RPG, χάριν συντομίας) έγιναν μανία, ενώ το ίδιο το Dungeons & Dragons δέχτηκε πολλές διαμορφώσεις, οι οποίες έπειτα από δεκαέξι χρόνια έφεραν μια δεύτερη έκδοση του παιχνιδιού, με την ονομασία "Advanced Dundeons & Dragons". Για να παιχτεί σωστά ένα RPG, χρειάζεται σχεδόν πάντα ένας βαθύς γνώστης του παιχνιδιού, ο οποίος και ονομάζεται Game Master - στην περίπτωση του Advanced Dungeons & Dragons λέγεται Dungeon Master ή DM από τα αρχικά. Καθήκον του DM είναι να επεξηγεί στους παίκτες κάποιους από τους κανόνες του παιχνιδιού και με τις οδηγίες του βιβλίου που έχει επιλεγεί να τους οδηγεί στην περιπέτεια, παίζοντας το ρόλο του μεσάζοντα μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας... Για να αρχίσει ένα παιχνίδι, πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον ένας DM και ένας παίκτης, αλλά η μορφή που παίρνει το παιχνίδι έτσι είναι τελείως υποτυπώδης. Για να είναι όμως πλήρες το παιχνίδι, χρειάζονται τουλάχιστον τρεις παίκτες και ένας DM. Οι παίκτες αποκτούν κάποια χαρακτηριστικά (δύναμη, εξυπνάδα, αντοχή, επιδεξιότητα κ.ά.) που αποφασίζονται με το ζάρι και σύμφωνα με τα οποία επιλέγουν τη φυλή τους (άνθρωπος, νάνος, ξωτικό κ.ο.κ.). Ο ρόλος του DM είναι πολύ δύσκολος: πρέπει να γνωρίζει πολύ καλά

ADVANCED D & D

ΟΔΗΓΩΝΤΑΣ ΤΟΥΣ ΠΑΙΚΤΕΣ ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ



Τα Role Playing Games γεννήθηκαν στην Αμερική πριν από πολλά χρόνια και στην αρχική τους μορφή δεν είχαν καμιά σχέση με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

• του Απόλλωνα Κουτλίδη

τους κανόνες, οι οποίοι δεν είναι παρά δύο βιβλία, συνολικά τετρακοσίων πενήντα σελίδων μεγάλου μεγέθους (!), και να φροντίζει αυτοί να τηρούνται ή και να μην τηρούνται! Εάν ο DM κρίνει ότι έτσι πρέπει να γίνει, μπορεί να αγνοήσει ή να "λυγίσει" κάποιον κανόνα κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες ή και να αλλάξει την περιπέτεια, αν χρειαστεί.

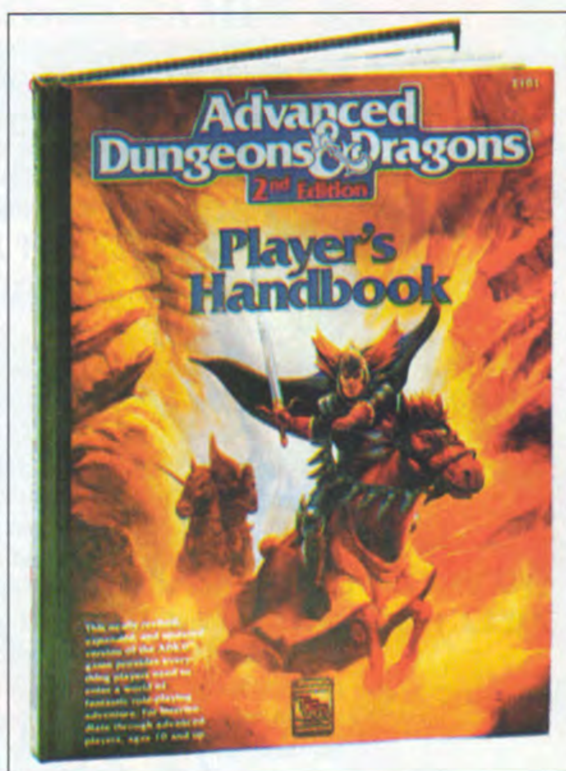
Οι αλλαγές που μπορεί να κάνει ο DM μπορεί να είναι τόσο υπέρ όσο και εναντίον του παίκτη, ώστε να διατηρείται κάποια ισορροπία - το σημαντικότερο είναι να μην χάνει το ενδιαφέρον του το παιχνίδι. Αν κάποιος χαρακτήρας είναι πολύ ισχυρός, ο DM μπορεί να κάνει τις μάχες πιο δύσκολες γι' αυτόν, ώστε να μην παραγκωνίζονται οι άλλοι παίκτες, ενώ αντίστοιχα μπορεί να διευκολύνει έναν αδύναμο χαρακτήρα.

Παράλληλα, ο DM είναι υπεύθυνος και για τις ενέρ-

γειες των παικτών, όπως και για την παρουσίαση της περιπέτειας. Αυτός περιγράφει τους χώρους και την κατάσταση που επικρατεί και οι παίκτες ζητάνε περισσότερες πληροφορίες ή κάνουν ενέργειες, τις οποίες διεκπεραιώνει ο DM. Ενα από τα τυπικά του καθήκοντα είναι και ο έλεγχος των μαχών. Η εμφάνιση ενός εχθρού σημαίνει, τις περισσότερες φορές, μια μάχη - και η διεξαγωγή της είναι δουλειά του DM.

Κάθε φορά που εμφανίζεται εχθρός, οι παίκτες αποφασίζουν αν θα μείνουν να πολεμήσουν ή αν θα επιχειρήσουν να ξεφύγουν. Αν επιλέξουν να ξεφύγουν, ο DM υπολογίζει τις πιθανότητες επιτυχίας της φυγής τους και ρίχνει τα ζάρια. Αν ο αριθμός που έρθει είναι έξω από τις πιθανότητες, η φυγή αποτυγχάνει και η ομάδα είναι υποχρεωμένη να καθίσει να πολεμήσει. Για να είμαστε όμως πιο ακριβείς, πρέπει να διευκρινίσουμε ότι τα ζάρια ρίχνονται ξεχωριστά και με διαφορετικές πιθανότητες για τον καθένα. Είναι πιθανό, λοιπόν, να κατορθώσουν κάποιοι να ξεφύγουν, αλλά οι υπόλοιποι να υποχρεωθούν να πολεμήσουν.

Ενας πολύ έμπειρος DM πιθανόν να έχει τη δυνατότητα να κατασκευάσει ολοκληρωτικά δικές του περιπέτειες, χρησιμοποιώντας την εμπειρία του για να προβλέπει τις πιθανές κινήσεις των παικτών και να ετοιμάζει μια έκβαση για την καθεμία. Είναι δυνατόν με αυτό τον τρόπο να φτιαχτούν περιπέτειες στα μέτρα της ομάδας παικτών - η περιπέτεια μπορεί να πάρει μορφή τελείως διαφορετική από τις προκαθορισμένες, αχρηστεύοντας έτσι πολλές φορές το βιβλίο της περιπέτειας. Αλλά και οι έτοιμες περιπέτειες έχουν ελεύθερα χαρακτηριστικά, που σημαίνει ότι δεν είναι πλήρως καθορισμένες. Οι οδηγίες για τον Dungeon Master είναι σαφείς, αλλά όχι διατυπωμένες βήμα προς βήμα. Παράδειγμα: Η ομάδα των παικτών βρίσκεται σε μια ταβέρνα, όπου υπάρχει και ένας μεθυσμένος τύπος, που λογομαχεί με την ταβερνιάρισσα, επειδή δεν έχει αρκετά λεφτά για να πληρώσει τις μεγάλες ποσότητες αλκοόλ που κατανάλωσε. Αυτός ο τύπος, λοιπόν, καταφεύγει στην ομάδα των παικτών ζητώντας "δανεικά", για να πληρώσει το ποτό του. Σύμφωνα με τις οδηγίες της περιπέτειας, το ποσό που χρωστάει πρέπει να είναι ανάλογο με τις οικονομικές δυνατότητες των παικτών, ώστε να μην είναι κάποιο ποσό που δεν μπορούν να πληρώσουν, αλλά να μην είναι και πολύ μικρό. Αυτός ο μεθυσμένος έχει κάποιες πληροφορίες που θα φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες στους παίκτες, και γι' αυτό είτε οι παίκτες πληρώσουν για το χρέος του είτε όχι, αυτός θα τους τις δώσει. Οσον αφορά όμως το κατά πόσο ο μεθυσμένος θα επιστρέψει τα "δανεικά" ή όχι ή το αν θα προκύψει κάποιος τσακωμός για το χρέος, δεν υπάρχει καμία άλλη διατύπωση εκτός απ' το ότι "αυτό είναι επιλογή του DM". Ο τρόπος, με τον οποίο διεξάγονται οι μάχες, είναι πολύ μελετημένος, ώστε να είναι ταυτόχρονα ρεαλιστικές και συναρπαστικές. Αν, για παράδειγμα, επιτίθεται πρώτος ο παίκτης, πρώτα ρίχνει τα ζάρια για τις πιθανότητες του όπλου του. Κάθε όπλο έχει κάποιες πιθανότητες στην επίθεση και στην άμυνα (διαφορετικές μεταξύ τους). Αν τα ζάρια που ρίχνει ο παίκτης δείξουν αριθμό μικρότερο από τις πιθανότητες επίθεσης, η επίθεση αποτυγχάνει. Αλλιώς, ο DM ρίχνει τα ζάρια άμυνας για λογαριασμό του αντιπάλου. Αν η άμυνα είναι επιτυχής, είναι η σειρά του αντιπάλου να επιτεθεί - αλλιώς ο παίκτης ξαναρίχνει τα ζάρια (άλλα ζάρια αυτή τη φορά), για να δει το ποσοστό ζημιάς που έκανε στον αντίπαλο το χτύπημά του. Οι πιθανότητες που έχουν οι δύο αντίπαλοι είναι ακριβώς ίδιες και η έκβαση της μάχης εξαρτάται κυρίως από τις ικανότητες κάθε χαρακτήρα και όχι από τον τυχαίο παράγοντα, αν και παίζει και αυτός το ρόλο του.



Παρ' όλ' αυτά, το νόημα των RPG δεν είναι η επιτυχία. Καλός παίκτης δεν θεωρείται αυτός που έχει ανεβεί σε πολύ υψηλά levels ή ξέρει πολλά spells. Καλός παίκτης είναι αυτός που μπορεί να παίξει σωστά το ρόλο του και δίνει ένταση στην περιπέτεια, προσπαθώντας να την κάνει πιο ευχάριστη, πιο συναρπαστική. Την καλή περιπέτεια δεν την κάνουν ούτε τα καλά βιβλία ούτε οι δυνατοί χαρακτήρες ούτε τα πολλά όπλα. Για να είναι καλή μια περιπέτεια, χρειάζεται ενθουσιασμός, χρειάζεται κέφι και διάθεση για πρωτοτυπία. Αν υπάρχουν αυτά, μπορεί να γίνει μια θαυμάσια περιπέτεια, χωρίς καν βιβλία, ισχυρούς χαρακτήρες ή και βαθιά γνώση του παιχνιδιού. Το βιβλίο του DM μοιάζει άλυτος γρίφος για τους αμύητους. Τα χαρακτηριστικά ενός τέρατος μοιάζουν κάπως έτσι: AC 5; MV6"; HD 5; #AT 2; Dmg 1-10/1-10; SZ M; AL CN; THAC0 15. Αυτά βέβαια δεν είναι τόσο παράξενα όσο φαίνονται - είναι απλώς αρχικά, ώστε να μπορούν να παρατεθούν οι ικανότητες ενός πλάσματος σε όσο γίνεται μικρότερο χώρο. Για παράδειγμα, AC είναι τα αρχικά των λέξεων Armor Class (τάξη αρματωσιάς), ενώ ο αριθμός που ακολουθεί καθορίζει την ισχύ της αρματωσιάς

του πλάσματος. Τα βιβλία του DM είναι γεμάτα από τέτοια αρχικά, τα οποία δημιουργούν ένα συναίσθημα μπερδέματος στους αμύητους. Ακόμη και τα ριξίματα των ζαριών κωδικοποιούνται με αντίστοιχο τρόπο: 1d6+1d10-1 μεταφράζεται: ένα ρίξιμο εξάπλευρου ζαριού προστίθεται με το αποτέλεσμα ενός δεκάπλευρου ζαριού και στο τέλος αφαιρούμε ένα από το αποτέλεσμα, ώστε το αποτέλεσμα να κυμαίνεται τελικά από ένα μέχρι δεκαπέντε.

Αυτά βέβαια δεν μπορεί να τα μάθει κανείς, παρά μόνο μέσα από την εμπειρία, και αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο δεν είναι δυνατόν να γίνει κανείς κατευθείαν Dungeon Master. Πρέπει να περάσει αρχικά από το στάδιο του παίκτη, ώστε να μπει στο νόημα του παιχνιδιού και να βιώσει βήμα προς βήμα τις ανάγκες και τις δυσκολίες του. Αφού φτάσει σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο ως παίκτης, μπορεί μετά να αρχίσει σιγά σιγά να διαβάζει και να πειραματίζεται, ώστε κάποια στιγμή να γίνει και αυτός DM (αν έχει τελικά τις ικανότητες γι' αυτό).

Στα βιβλία του AD&D περιέχονται όλες οι πληροφορίες που χρειάζονται για να λυθεί οποιαδήποτε πιθανή απορία ή διαφωνία. Σχεδόν τα πάντα είναι καθορισμένα, ώστε, αν σε κάποια περίπτωση ο DM δεν έχει κάποια ιδέα σχετικά με το πώς θα πρέπει να υπολογίσει τις πιθανότητες που έχει λ.χ. ένας παίκτης να επιτύχει στο σκαρφάλωμα ενός κτιρίου, το μόνο που έχει να κάνει είναι να ανατρέξει στο Player's Guide... Σίγουρα, εκεί μέσα υπάρχει κάποιος πίνακας που θα αναφέρεται και σε αυτό!

Αυτοί οι πίνακες, σε συνδυασμό με τη μελετημένη χρήση των ζαριών και πολλών μεταβλητών παραμέτρων (όπως είναι, λόγου χάρη, ο βαθμός του φυσικού φωτισμού που υπάρχει σε κάποια δεδομένη ώρα της ημέρας ή η κούραση του παίκτη τη συγκεκριμένη χρονική στιγμή ή ακόμη και αν βρίσκεται κάτω από τη - θετική ή αρνητική - επήρεια κάποιας μαγείας ή κάποιας ουσίας), δίνουν τελικά μια πολύ ρεαλιστική υφή στο παιχνίδι, όσον αφορά τουλάχιστον τις πιθανότητες που υπάρχουν να συμβεί κάτι.

Αν και το AD&D είναι σχεδιασμένο για να παίζεται χωρίς board, μπορούν προαιρετικά να χρησιμοποιηθούν χαρακτήρες, κατασκευασμένοι από την TSR ή και από κάποιον άλλο (συχνά και από τους ίδιους τους παίκτες).

Οι χαρακτήρες της TSR είναι μεταλλικοί, καλοσχεδιασμένοι, και διατίθενται και ειδικά χρώματα, με τα οποία ο καθένας μπορεί να τους βάψει ανάλογα με τις προτιμήσεις του. Συχνά η σχεδίαση και η κατασκευή ή και απλά ο χρωματισμός αυτών των χαρακτήρων ανάγεται σε τέχνη... Μερικοί παίκτες μπορεί να αναλώσουν εβδομάδες ολόκληρες απασχολημένοι με τη σχεδίαση ενός και μόνο τέτοιου χαρακτήρα, ώστε να τους αντιπροσωπεύει - ή και απλά να τους αρέσει. Εκτός βέβαια από την αισθητική, αυτοί οι χαρακτήρες έχουν και κάτι άλλο να προσφέρουν: βοηθάνε πολύ όταν υπάρχουν αρκετοί παίκτες - ή και πολλά τέρατα απλά - στο να υπάρχει μια όσο γίνεται καθαρότερη εικόνα του χώρου και της διάταξης των παριστάμενων, κάτι ιδιαίτερα χρήσιμο στις μάχες αλλά και αλλού.

Στην Αμερική το πλήθος των αξεσουάρ που διατίθενται στην αγορά για το παιχνίδι του Advanced Dungeons & Dragons (ή και του Dungeons & Dragons, του επιτραπέζιου μικρού αδελφού του) έχουν φθάσει σε αστρονομικούς αριθμούς.

Περιλαμβάνουν χάρτες, μάσκες, ρούχα, αντικείμενα (τσεκούρια, σπαθιά, θυρεούς, λυχνάρια), ενώ η μανία έχει φθάσει σε τέτοιο σημείο, ώστε να έχουν κυκλοφορήσει μέχρι και δίσκοι με μουσική γραμμένη ειδικά για υπόκρουση σε τέτοιες περιπέτειες. (Αξίζει να παρατηρηθεί σε αυτό το σημείο ότι εκτός από την ειδικά γραμμένη για το σκοπό αυτό μουσική, οι οπαδοί του παιχνιδιού στην Αμερική, και ειδικά οι πιο φανατικοί, τρέφουν μια ιδιαίτερη συμπάθεια για το είδος εκείνο της Heavy Metal μουσικής που ονομάζεται Epic Metal και εκπροσωπείται από συγκροτήματα όπως οι Manowar και οι Running Wild.)

Κλείνοντας αυτή τη σύντομη και γενική περιγραφή των Role Playing Games, θα παρατηρήσω επίσης ότι, αν και η θεματολογία των περισσότερων περιπετειών κινείται σε ένα χώρο που θυμίζει πολύ τους κόσμους και τις υποθέσεις των βιβλίων του Robert Howard και του ήρωά του, του Conan, υπάρχουν ωστόσο πολλές περιπέτειες που κινούνται σε εντελώς διαφορετικούς χώρους και με διαφορετικές υποθέσεις.

Υπάρχουν περιπέτειες κωμικές, δραματικές και ηρωικές, και τα σενάρια διαδραματίζονται στο παρόν, στο παρελθόν ή και στο μέλλον, ή και - κάποιες φορές - σε κάποια μη αναγνωρίσιμη χρονική περίοδο. Υπάρχουν περιπέτειες με περιεχόμενο κατασκοπικό, αστυνομικό, ηρωικό (οι περισσότερες), πολεμικό (κάποιες διαδραματίζονται στο Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, για παράδειγμα) ή ακόμη και... διαστημικό!

Πάντως, οι πιο συνηθισμένες περιπέτειες είναι αυτές που αναφέραμε πριν, που θυμίζουν πολύ τους κόσμους του Robert Howard. Τις υπόλοιπες είναι κάπως δύσκολο να τις συναντήσει κάποιος, και αυτό συμβαίνει όχι για κάποιον άλλο λόγο, παρά μόνον επειδή οι ίδιοι οι παίκτες προτιμούν αυτές τις περιπέτειες και αυτούς τους κόσμους. Και υπάρχει μια εξήγηση γι' αυτό: είναι κάτι που δεν ανήκει στο παρελθόν, ούτε στο παρόν, ούτε σίγουρα στο ορατό μέλλον.

Είναι ένας κόσμος τελείως ξένος προς το δικό μας, τελείως άγνωστος, γι' αυτό και συνιστά το ιδανικό καταφύγιο, την τέλεια φυγή από την πραγματικότητα. Είναι οι ίδιοι λόγοι με αυτούς που έκαναν τον Conan, το μυθικό ήρωα του οραματιστή ρομαντικού Robert Howard, προσκύνημα και πρότυπο για χιλιάδες ανθρώπους σε όλο τον κόσμο.

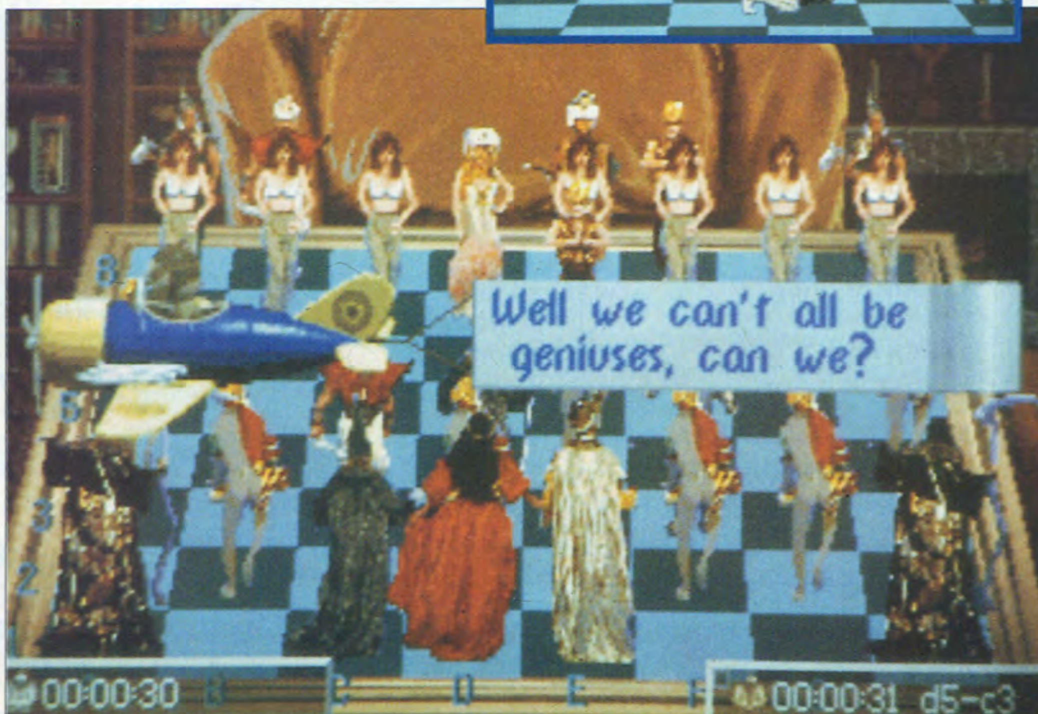


CHESS MANIAC 5 BILLION AND 1

Αν πιστεύετε ότι σκάκι και χιούμορ είναι δύο έννοιες ξένες μεταξύ τους, η Microprose σας δίνει την ευκαιρία να το ξανασκεφτείτε. Το "Chess Maniac 5 Billion and 1" δανείζεται κάποιες ιδέες από το "Battle Chess", αλλά τις βελτιώνει ακόμη περισσότερο. Η πρώτη εμφανής διαφορά του "Chess Maniac" από τα γνωστά μέχρι τώρα παιχνίδια σκακιού βρίσκεται στα κομμάτια: ξεχάστε τους πύργους, τους αξιωματικούς και τις βασίλισσες και γνωρίστε τις χορεύτριες της κοιλιάς, τους γελωτοποιούς, τους μάγους και τους άλλους χαρακτήρες μιας εξαιρετικά περίεργης παρέας. Οι κανονισμοί και ο στόχος σας παραμένουν ίδιοι, αλλά καλό είναι να θυμάστε ότι όσο πιο ταπεινωτικός είναι ο τρόπος με τον οποίο παίρνετε το αντίπαλο κομμάτι τόσο πιο αστεία θα είναι η σκηνή που θα επακολουθήσει. Ετσι ο ύψιστος στόχος στο παιχνίδι αυτό είναι το ματ με πιόνι (ή, μάλλον, το αντίστοιχο του πιονιού). Για κάθε δυνατό συνδυασμό σύγκρουσης κομματιών υπάρχουν 64 διαφορετικές σκηνές που μπορούν να εκτυλιχτούν. Και όλα αυτά γίνονται πάνω σε τρισδιάστατη σκακιέρα, την οποία μπορείτε να δείτε από όποια οπτική γωνία επιθυμείτε.

Καλά όλα αυτά, αλλά θα πρέπει να συνοδεύονται από ένα αξιοπρεπές πρόγραμμα σκακιού. Το "Chess Maniac" διαθέτει 10 επίπεδα δυσκολίας και μια πλούσια βιβλιοθήκη ανοιγμάτων, που θα καλύψουν και τους πιο απαιτητικούς σκακιστές. Ισως το καλύτερο πρόγραμμα σκακιού που είδαμε κατά το τελευταίο χρονικό διάστημα.





SUPER STAR WARS

Η Αυτοκρατορία ποτέ δεν θα πεθάνει, τουλάχιστον όσο οι εταιρίες παραγωγής παιχνιδιών αποφασίζουν να κατασκευάζουν καινούρια παιχνίδια με θέμα τον Πόλεμο των Αστρων. Ενταχθείτε λοιπόν στην ομάδα του Luke Skywalker, του Han Solo και του Chewbacca και οδηγήστε τους στην προσπάθειά τους να καταλύσουν την Αυτοκρατορία και να απελευθερώσουν τους υπόδουλους σ' αυτή λαούς.





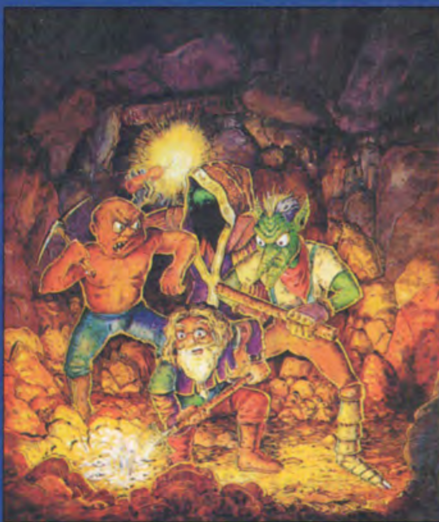
Η κατάλυση της Αυτοκρατορίας δεν είναι εύκολη υπόθεση, όπως θα περιμένατε. Για να τα καταφέρετε, θα πρέπει να περάσετε διά πυρός και σιδήρου μέσα από 14 επίπεδα γεμάτα αντιπάλους. Σε κάθε επίπεδο μπορείτε να ελέγχετε ένα από τα δύο οχήματα, πετώντας χαμηλά, κοντά στην επιφάνεια του εδάφους, προκειμένου να καταστρέψετε τις εχθρικές εγκαταστάσεις, ενώ σε άλλα επίπεδα θα ελέγχετε κάποιον από τους τρεις ήρωες. Στο τέλος όλης αυτής της διαδρομής θα σας περιμένει ο Darth Vader αυτοπροσώπως, για να δώσει την τελευταία μάχη πριν το δημιούργημά του καταστραφεί ολοκληρωτικά...



Το "Super Star Wars" σίγουρα εντυπωσιάζει με τα γραφικά του. Είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα και με καλαίσθητες επιλογές χρωμάτων, ενώ το scrolling στις οθόνες που φαίνονται σε προοπτική πρώτου προσώπου είναι εξαιρετικό. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα ακούσετε όμορφα ηχητικά εφέ και μουσικά θέματα από την ταινία, ενώ το gameplay βρίσκεται σε πολύ καλά επίπεδα. Τα ολοκληρωμένα κυκλώματα του Super NES θα γνωρίσουν μεγάλες δόξες στο τελευταίο (;) παιχνίδι της σειράς του Πολέμου των Αστρων.

DIGGERS

Ο κόσμος μας είναι γεμάτος από ανόητα "πατροπαράδοτα" παιχνίδια, όπως π.χ. το πέταγμα κορμών δέντρων, το σκαρφάλωμα σε γρασωμένα τηλεγραφόξυλα κ.λπ., και έτσι θα περίμενε κανείς ότι παρόμοια πράγματα θα συμβαίνουν και σε άλλους πλανήτες. Πραγματικά, στον πλανήτη Zarg, για παράδειγμα, το τοπικό ανόητο άθλημα είναι το σκάψιμο. Την 411η μέρα του χρόνου όλοι οι κάτοικοι του πλανήτη χωρίζονται σε ομάδες – ανάλογα με το γενετικό τους είδος – και αρχίζουν να σκάβουν. Σκοπός τους είναι να σκάψουν περισσότερο από τους άλλους και να ανακαλύψουν κρυμμένους θησαυρούς. Στην προσπάθειά της να ξεπεράσει τους αντιπάλους της, κάθε ομάδα έχει το δικαίωμα να μεταχειριστεί τα πιο πανούργα μέσα – τα οποία μπορεί να αποβούν επιβλαβή για τις αντίπαλες ομάδες, αλλά και αυτές δεν θα μείνουν με σταυρωμένα τα χέρια... Η φετινή εκδήλωση σκαψίματος θα έχει πάντως κάτι ξεχωριστό: κάθε ομάδα θα καθοδηγείται από ένα μυστηριώδη ξένο, οι γνώσεις, η εξυπνάδα και η πονηριά του οποίου θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν στο έπακρο. Το ρόλο αυτόν – για τη μία ομάδα βέβαια – θα τον αναλάβετε εσείς, και πρέπει να οδηγήσετε την ομάδα σας έτσι ώστε να κερδίσετε τους αντιπάλους σας σε 33 αγώνες σκαψίματος σε διαφορετικά ορυχεία, όπου μπορεί να συμβεί οτιδήποτε. Θυμηθείτε ότι, εκτός από τους αντιπάλους σας, θα αντιμετωπίσετε και άλλους – φυσικούς και μη – κινδύνους. Τίποτε δεν είναι τόσο απλό όσο φαίνεται αρχικά...



Το "Diggers" είναι ένα παιχνίδι που συνδυάζει όμορφα γραφικά με γρήγορη κίνηση και όμορφα ηχητικά εφέ, ενώ το gameplay περιέχει στοιχεία δράσης και στρατηγικής, και κατά συνέπεια είναι δύσκολο να μη βρείτε κάτι το οποίο θα τραβήξει την προσοχή σας. Στην περίπτωση αυτή όμως δείξτε προσοχή, γιατί είναι φοβερά εθιστικό...

BEASTBALL

Τι μπορεί να υποθέσει κανείς όταν του λένε ότι το "Beastball" συνδυάζει χαρακτηριστικά από το αμερικανικό ποδόσφαιρο, τον εξολοθρευτή και τους Τομ και Τζέρυ; Στην πραγματικότητα πολλά, όπως:

α) Ο Τζέρυ τρομάζει παίκτες του αμερικανικού ποδοσφαίρου και καλούν τον Τομ να τον εξολοθρεύσει.

β) Ο Τομ και ο Τζέρυ παίζουν αμερικανικό ποδόσφαιρο με αντίπαλο τον εξολοθρευτή.

γ) Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μοιάζει με το αμερικανικό ποδόσφαιρο, με τη διαφορά ότι χρησιμοποιούνται όπλα τύπου εξολοθρευτή και διαπνέεται από χιούμορ τύπου Τομ και Τζέρυ. Δεν είναι βέβαια δύσκολο να καταλάβει κανείς ότι η σωστή απάντηση είναι η (γ). Η δράση στο "Beastball" εκτυλίσσεται το έτος 2089, όταν ο άνθρωπος έχει βαρεθεί πλέον τα "ήρεμα" σπορ, όπως το χόκεϊ επί πάγου, και έχει αποκτήσει πιο βίαιους προσανατολισμούς. Για να ικανοποιηθούν αυτές οι επιθυμίες, δημιουργήθηκαν καινούρια είδη ζωντανών πλασμάτων με επιθετικά ένστικτα και διάφορες τεχνικές εξολόθρευσης αντιπάλων. Στο "Beastball" απλά τοποθετούνται στον αγωνιστικό χώρο δύο ομάδες, στελεχωμένες από τέτοια όντα, τους δίνεται μία μπάλα και η οδηγία να βάλουν την μπάλα στο τέρμα του αντιπάλου με κάθε τρόπο. Το "Beastball" είναι το πρώτο από μια σειρά μελλοντικών παιχνιδιών που πρόκειται να κυκλοφορήσει η "Millenium" και τα πρώτα δείγματα δείχνουν ενθαρρυντικά. Πολλές επιλογές, όμορφα γραφικά, πλούσια ηχητικά εφέ, γρήγορη δράση και πολλή βία συνθέτουν ένα παιχνίδι που θα περιμένουμε με ανυπομονησία μέχρι το φθινόπωρο, οπότε και είναι προγραμματισμένη η κυκλοφορία του.



SENSIBLE SOCCER
PC VERSION

Μετά την εμφάνιση των καρτών VGA και των πανίσχυρων μηχανημάτων 386, παρατηρήσαμε μια στροφή των κατασκευαστών παιχνιδιών προς το είδος αυτό της αγοράς. Και ενώ έχουν εμφανιστεί παιχνίδια όλων των κατηγοριών για PC, δεν είχε εμφανιστεί κάποιο αξιόλογο παιχνίδι προσομοίωσης ποδοσφαίρου (το Kick-off απέχει πολύ από το να χαρακτηριστεί αξιόλογο, στην έκδοσή του για PC βέβαια).

Η Renegade έρχεται όμως για να αλλάξει τα πράγματα, με το Sensible Soccer, το οποίο υπόσχεται ότι θα είναι στα ίδια επίπεδα με την έκδοση για Amiga. Θα υπάρχουν, έτσι, στην έκδοση για PC όλες οι γνωστές επι-



λογές ομάδων, συστημάτων, παικτών κ.λπ., η δυνατότητα συμμετοχής σε ευρωπαϊκά κύπελλα και τουρνουά εθνικών ομάδων και, το σημαντικότερο, δεν θα λείπει τίποτε από το gameplay του παιχνιδιού, καθώς επίσης και από τα ηχητικά εφέ, αν βέβαια είστε κάτοχος κάποιας από τις δημοφιλείς κάρτες ήχου.

Οι ποδοσφαιρόφιλοι κάτοχοι PC μπορούν λοιπόν να είναι χαρούμενοι ή μπορούν να σπεύσουν στο κατάστημα παιχνιδιών της περιοχής τους, μια και η έκδοση για PC του Sensible Soccer θα πρέπει να έχει φτάσει εκεί τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές.



DEFENDERS OF DYNATRON CITY



Ο Dr Mayhem φροντίζει να επιβεβαιώνει την ιδιότητα που του προσδίδει το επίθετό του, σπέρνοντας τον τρόμο και την καταστροφή στην πόλη του Dynatron. Μαζί του βρίσκεται, βέβαια, μια ολόκληρη στρατιά από κακούς υποτακτικούς, οι οποίοι τον βοηθούν στο "έργο" του. Ομως, όπως συμβαίνει σε όλες τις ανάλογες περιπτώσεις, υπάρχει μια ακτίδα φωτός, η οποία στην περίπτωσή μας παίρνει τη μορφή έξι ηρώων, οι οποίοι αναλαμβάνουν να καθαρίσουν την πόλη του Dynatron από τον Dr Mayhem και τις ορδές του.

Φυσικά, την καθοδήγηση των ηρώων στο δύσκολο έργο τους θα αναλάβετε εσείς... Στόχος σας είναι να καθαρίσετε την πόλη και τα περίχωρά της από τους αντιπάλους σας. Θα περιπλανηθείτε έτσι στους δρόμους της πόλης, στο δημαρχείο της και στο εργοστάσιο της Proto-Cola, για να καταλήξετε τελικά στους υπονόμους κάτω από το εργοστάσιο, όπου είναι και το κρησφύγετο του Dr Mayhem. Για να τα καταφέρετε, θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε σωστά τις ιδιότητες και τα όπλα των ηρώων σας, όπως το κεφάλι του κυρίου Εργαλειοθήκη που πέφτει σαν σφυρί πάνω στους αντιπάλους του, τις εκρηκτικές μπανάνες που εκτοξεύει το παιδί-μαϊμού και το ατομικό δάγκωμα του ραδιενεργού σκύλου. Ποιος αντίπαλος θα μπορούσε να αντισταθεί σε τέτοια όπλα;

Αν σας αρέσουν τα παιχνίδια με χαριτωμένους χαρακτήρες, το "Defenders of Dynatron City" είναι για σας. Συνολικά πρόκειται για ένα πολύ αξιόλογο arcade παιχνίδι.

ARCADE CHALLENGE

	GF	GA	DIFF	LEVEL	POINTS
LEVEL 1				X1	
LEVEL 2				X2	
LEVEL 3				X3	
LEVEL 4				X4	
LEVEL 5				X5	

HI-SCORE 0 TOTAL 0

PLAY QUIT

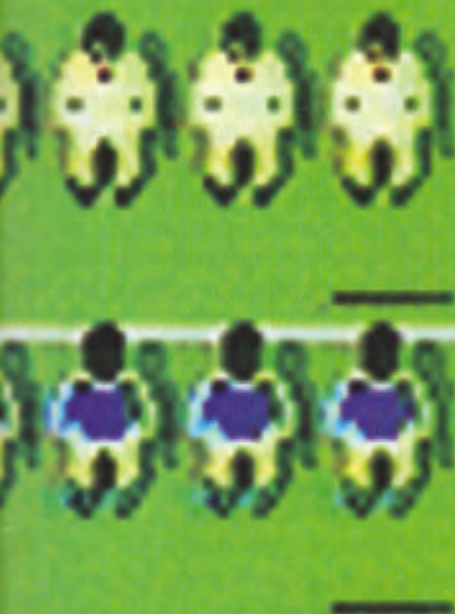




G AL

Το περιμέναμε καιρό! Επιτέλους είναι εδώ, για να αναμετρηθεί με το μεγαλύτερο αντίπαλό του, τον πρόγονό του, το Kick Off II. Δεν λέγεται Kick Off III, αλλά Goal. Δεν το έφτιαξε η ANCO αλλά η Virgin, όλοι περιμένουμε σε αυτό τον απόγονο του Kick Off! Αιτία ο δημιουργός: Dino Dini.

• του Γιώργου Κακαλέτρη



SPECIAL REVIEW

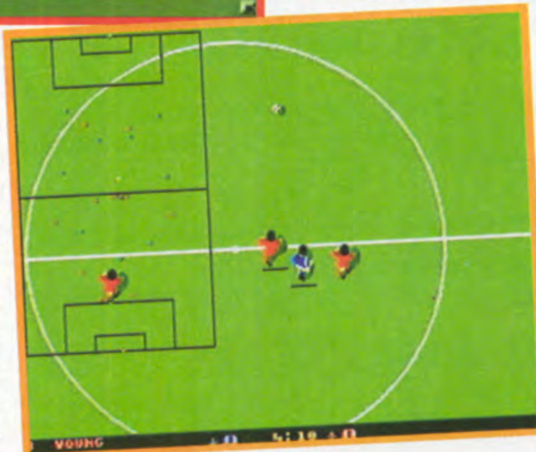
Όταν πριν από εκατοντάδες χρόνια εμφανίστηκε το Kick Off, ήταν μια πραγματική επανάσταση στο είδος του: μικροί παίκτες με πολύπλοκους χειρισμούς και μεγάλη ταχύτητα σε ένα πολύ μεγάλο γήπεδο. Το Kick Off II έφτασε ένα βήμα πριν από την τελειότητα, αλλά και το ποδόσφαιρο εξελίσσεται! Η εμφάνιση ενός ισχυρού αντιπάλου (Sensible Soccer) τράβηξε αρκετούς οπαδούς από το Kick Off (μάλλον όλους όσοι δεν κατάφεραν να γίνουν καλοί σε αυτό), αλλά το καλύτερο computer game όλων των εποχών - υπερβολές, άραγε - κατέχει την πρώτη θέση στις εκτιμήσεις πολλών gamers χρόνια μετά την πρώτη εμφάνισή του. Πολλοί όμως περίμεναν την ανανέωση και θα ήταν ικανοποιημένοι με ένα Kick Off 2 με νέους κανονισμούς και με μερικά έξτρα options, όμως ο Dino Dini προχώρησε ακόμα περισσότερο. Δεν πρόκειται για το Kick Off III. Είναι ένα εντελώς νέο παιχνίδι, όχι εξωτερικά, αλλά όσον αφορά τη φιλοσοφία της σχεδίασής του και του ίδιου του gameplay. Θα το εξετάσουμε, λοιπόν, σε αντιπαράθεση με τους δύο αντιπάλους του, Kick Off 2 και Sensible Soccer.

Το Goal!, λοιπόν, ξεκινά κατά τα γνωστά με το βασικό μενού, το οποίο όμως πέρα από την εμφάνιση έχει αλλάξει και αρκετά από τα περιεχόμενά του, σε σχέση με το Kick Off 2.

Πρώτη μας δουλειά να δούμε τις παραμέτρους του (OPTIONS). Υπάρχουν όπως και παλιότερα οι επιλογές του γηπέδου (Normal, Wet, Muddy, Wembley και Random), η επιλογή του χρόνου (έχει προστεθεί και 2x1), η επιλογή του διαιτητή (γίνεται από λίστα ή random), του αέρα που μπορεί να είναι ON ή OFF (δεν παίζεται παιχνίδι υπό τυφώνα, όπως παλιά) και του παιχνιδιού που μπορεί να είναι μονό, με παράταση ή με επανάληψη σε περίπτωση ισοπαλίας. Είναι πολλά όμως τα νέα στοιχεία: επίπεδο τερματοφύλακα και computer (hard-medium-easy), κίνηση γηπέδου (οριζόντια ή κατακόρυφη), μέγεθος (αυτόματη ρύθμιση, μεγάλο ή μικρό), scanner (σταθερό, αυτόματο ή σβηστό), ηχητικά εφέ πλήθους και αυτόματα replays ή και με ταυτόχρονη αποθήκευσή τους. Από τις επιλογές και μόνο καταλαβαίνουμε ότι κάτι έχει αλλάξει όσον αφορά το γήπεδο. Πράγματι, στο Goal! το γήπεδο μπορεί να κινείται οριζόντια (δηλαδή οι θέσεις των τερμάτων να

είναι αριστερά-δεξιά αντί πάνω-κάτω), όπως σε παλιότερα κλασικά ποδοσφαιράκια. Επίσης το μέρος





που φαίνεται στην οθόνη μπορεί να είναι μεγάλο (zoomed out) ή μικρό (zoomed in) όπως στο κλασικό Kick Off, αλλά τα αποτελέσματα αυτών στο παιχνίδι θα τα δούμε στην πορεία. Από τα OPTIONS μπορούμε να δημιουργήσουμε DATA DISKS, όπου μπορούν να σώζονται setups, πρωταθλήματα και ομάδες. Δυστυχώς, τα REPLAYS αποθηκεύονται σε ειδικές REPLAY DISKS. Στο βασικό μενού βρίσκουμε, όπως παλιά, το PRACTICE, στο οποίο τώρα υπάγεται και το practice penalties, το οποίο μπορεί να γίνει με έναν ή δύο παίκτες σε ρυθμιζόμενο αριθμό penalties. Το SINGLE MATCH είναι το σημείο απ' όπου αρχίζει ένας αγώνας. Εμφανίζεται ένα νέο μενού, όπου επιλέγεται το επίπεδο κάθε ομάδας (novice, amateur, semi-pro, pro, ace), αν θα την "οδηγεί" ο υπολογιστής ή το joystick και τέλος η ίδια η ομάδα, η οποία μπορεί να είναι μία από 32 προκαθορισμένες. Από εδώ ρυθμίζεται και η ομάδα, κατ' αναλογία του παλιού select players, το οποίο όμως έχει αλλάξει αρκετά. Σε πρώτη φάση μπορούν να αλλαχτούν οι θέσεις των παικτών μέσα στο σύστημα και το ίδιο το σύστημα, το οποίο μπορεί να είναι ένα από τα τέσσερα κλασικά του Kick Off: 5-3-2, 4-4-2, 4-3-3 και 4-2-4. Επίσης, μπορούν να αλλαχτούν οι παίκτες με άλλους που δεν μετέχουν στην αρχική 13άδα. Εδώ επιτρέπεται και κάτι έξτρα σε σχέση με το Kick Off, η δυνατότητα να ελέγξουμε τα στοιχεία του παίκτη: βήμα, αντοχή, νευρικότητα, επιμονή και τις ικανότητές του σε σκοράρισμα, τάκλιν, πάσες και στο τέρμα. Και επειδή ουδείς παίκτης τέλειος, πρέπει να θέσει κάποιος τον προσανατολισμό του σε έναν αγώνα (πάμε για το χι δηλαδή;) και μετά να επιλέξει τις δυνατότητες των παικτών του. Η όλη υπόθεση θυμίζει Player Manager.

Αφού αρχίσει ο αγώνας, ανά πάσα στιγμή με το ESC μπορούμε να πάρουμε στατιστικά στοιχεία για το παιχνίδι που γίνεται μέχρι εκείνη τη στιγμή, ενώ εμφανίζεται και επιλογή για εγκατάλειψη (QUIT/CONTINUE).

Ενα εντελώς νέο στοιχείο είναι το ARCADE CHALLENGE, το οποίο επιτρέπει τη βαθμολόγηση των παικτών. Ο παίκτης καλείται να αντιμετωπίσει με αύξουσα σειρά τα πέντε διαφορετικά επίπεδα του computer, μέχρι να χάσει. Σε κάθε αγώνα η υπέρ του διαφορά τερμάτων τού δίνει πόντους, ανάλογους με το επίπεδο του υπολογιστή. Βέβαια, για να έχει νόημα η βαθμολόγηση, είναι προκαθορισμένος ο χρόνος





(2x2) και το επίπεδο της ομάδας του παίκτη. Η επιλογή LEAGUE υπάρχει και εδώ για τη δημιουργία πρωταθλήματος, μόνο που αυτή τη φορά μπορεί να καθοριστεί με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Επιλέγεται δηλαδή ο αριθμός των ομάδων (2 έως 32), οι φορές που θα συναντηθούν μεταξύ τους (1 έως 10), οι βαθμοί της νίκης (2 ή 3), το επίπεδο των παικτών και του υπολογιστή (από τα 5 επιτρεπόμενα) και, τέλος, επιλέγονται οι ίδιες οι ομάδες. Κάθε στιγμή φαίνονται οι αγώνες που πρέπει να δώσει κάθε ομάδα με τις τρέχουσες παραμέτρους, ώστε να μη δημιουργούμε παραλογισμούς!

Τα OPTIONS επανακαθορίζονται και από εδώ για το πρωτάθλημα. Υπάρχει φυσικά η δυνατότητα να σώσουμε ένα πρωτάθλημα, αν αυτό "τραβάει πολύ". Ενα μενού είναι αφιερωμένο στα REPLAYS και στο χειρισμό τους και τέλος υπάρχει η δυνατότητα να φτιάξουμε τις δικές μας ομάδες, αλλάζοντας ονόματα (παικτών και ομάδων) και συστήματα. Υπάρχει έτοιμος ένας αριθμός sets των 32 ομάδων, σε ένα από τα οποία υπάρχει και η εθνική μας, αλλά - άκουσον, άκουσον - τερματοφύλακας είναι ο Σαργκάνης και αναπληρωματικός ο Παπαδόπουλος!!! Πληθώρα λοιπόν από μενού στο Goal! που δείχνουν μια μικρή στροφή προς πιο στρατηγικές μορφές ποδοσφαίρου, αφού συνδυάζει και στοιχεία manager, πολύ πιο έντονα από τα Kick Off 2 και Sensible. Τι γίνεται όμως με το ίδιο το παιχνίδι; Χωρίς να θέλω να σας προκαταβάλω, το Goal! στην πρώτη επαφή μάς απογοήτευσε όλους, είτε οπαδούς του Sensible είτε οπαδούς του Kick Off 2, και θα δούμε τους λόγους παρακάτω. Εχουμε επιλέξει, λοιπόν, single game και τα joysticks έχουν προθερμανθεί κατάλληλα για την πρώτη αναμέτρηση! Πρώτη έκπληξη: οι παίκτες, τα sprites, έχουν αλλάξει! Είναι

PLAYER 1	2	3	PLAYER 2
1	CORNERS		1
4	THROWINS		2
4	GOAL KICKS		3
1	FOULS		1
0	PENALTIES		1
0	RED CARDS		0
1	YELLOW CARDS		0
0	INJURIES		0
0	SUBTITUTIONS		0
6	SAVES		10
13	SHOTS ON GOAL		10
55	PERCENTAGE PLAY		44
S.BORBOKIS(1) V.DONIS(1)	CONTINUE		R.GIGGS(1) I.RUSH(2)



πολύ μεγαλύτερα και πιο ευδιάκριτα από αυτά του Kick Off 2 και τεράστια, σε σχέση με του Sensible. Βέβαια, δε σφύζουν χρωμάτων και λεπτομέρειας, αλλά διακρίνονται και τα μάτια τους! Το τερέν δεν έχει αλλάξει, εκτός από τις κερκίδες, με το SPACE BAR όμως μεταφερόμαστε πιο ψηλά και ...το Goal! έγινε Sensible! Μικρά "παικτάκια" σε μεγάλο γήπεδο. Ο scanner στη θέση του αρχικά μπορεί να αλλάξει μέγεθος ή και θέση. Κάτι ξεχάσαμε όμως! Ο ήχος είναι διαφορετικός! Ξεκάθαρες κραυγές, χειροκροτήματα και τύμπανα. Και οι 11άδες πάνε στη σέντρα, γίνεται η πρώτη πάσα και ...χάνεται η μπάλα από τα μάτια μας! Κάτι δεν πάει καλά. Αυτό δεν παί-





ζεται όπως το παλιό. Ο υπολογιστής αλλάζει μπαλιές με αστραπιαία ταχύτητα και πολύ σπάνια παρεμβάλλεται κάποιος δικός μας για να κατευθύνει την μπάλα προς τα πόδια κάποιου αντιπάλου! Και ο αγώνας λήγει 12-0! Και λίγα ήταν, γιατί στο δεύτερο ημίχρονο πετάγαμε την μπάλα έξω, για καθυστέρηση! Μεγαλύτερη ευκαιρία ένα χαμένο πέναλτι που δεν καταλάβαμε πώς πήγε η μπάλα δίπλα στο σημαιάκι του κόρνερ! Οργανωθείτε! Πρέπει να το μάθουμε, γιατί γράφουμε review. Μετά από ατελείωτες ώρες παιχνιδιού και εξευτελιστικά αποτελέσματα, είμαστε σε θέση να πούμε πώς παίζεται. Πρώτα απ' όλα το Goal! έχει - όπως ήταν αναμενόμενο - νέους κανονισμούς. Ο τερματοφύλακας δηλαδή απαγορεύεται να πιάσει την μπάλα από πάσα συμπαίκτη και τα fouls από τον τελευταίο παίκτη τιμωρούνται αυστηρά. Ετσι σε πισινές μπαλιές ο τερματοφύλακας βγαίνει και σουτάρει την μπάλα μακριά. Δεύτερο σημείο του Goal! είναι η ιδιόμορφη και, ομολογουμένως, πολύ φυσική κίνηση των παικτών. Τα sprites δεν αναπτύσσουν ταχύτητα σε μηδέν χρόνο, αλλά επιταχύνουν σιγά-σιγά και ανάλογα φρενάρουν. Το control γίνεται με τον κλασικό τρόπο του πατημένου fire, μόνο που τώρα ο παίκτης δεν μένει ακίνητος αλλά σταματά σιγά-σιγά. Η πάσα γίνεται προς την κατεύθυνση που δείχνει το joystick, με το σήκωμα του χεριού από το fire, πράγμα που μπορεί να γίνει από την αρχή και όχι μόνο όταν σταματήσει η κίνηση του παίκτη. Αυτό επιτρέπει την πολύ γρήγορη εναλλαγή πασών. Η ακρίβεια της πάσας εξαρτάται άμεσα από την ικανότητα του παίκτη σε αυτό το σημείο (βλέπε passing skill).



Ενα ακόμη πολύ όμορφο και φυσικό στοιχείο του Goal! είναι το γύρισμα της πλάτης που κάνει ο παίκτης ο οποίος δέχεται την πάσα, προς την κατεύθυνση που δείχνει ο μοχλός. Οι κεφαλιές γίνονται όταν η μπάλα είναι μεν ψηλά, αλλά με την επιμονή επάνω στο fire. Το ίδιο συμβαίνει και με τα tacklings, τα οποία δεν γίνονται πλέον κατά λάθος εκνευρίζοντας τον gamer. Η κίνηση του sprite είναι πολύ καλή και στις δύο περιπτώσεις. Ομως, όποιος έχει συνηθίσει το Kick Off II μπερδεύεται λίγο ως προς τη θέση όπου θα γίνει η κεφαλιά. Το τζαρτζάρισμα γίνεται οδηγώντας κάποιος τον παίκτη του πάνω στον αντίπαλο και πατώντας πού και πού το fire. Οι παίκτες δεν περνούν ο ένας μέσα από τον άλλον (γνωστό φαινόμενο της διαφάνειας!), αλλά κοντράρονται μέχρι να πέσει ο πιο αδύναμος (αν αυτός έχει την μπάλα) ή να απομακρυνθεί από την μπάλα (αν τζαρτζάρει). Πολύ φυσικό είναι και το πέσιμο του "αδύναμου" sprite και ανάλογος ο συνοδευτικός ήχος (βογκητό), ο οποίος μπορεί να συνοδεύεται και από αναστάτωση στην κερκίδα. Τα σουτ όμως έχουν αλλάξει αρκετά και σ' αυτό το σημείο το Goal! φαίνεται να "χάνει" από το Kick Off 2. Ο παίκτης δεν είναι ελεύθερος να κάνει ό,τι θέλει, αφού ορισμένες φορές

ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Ο Dino Dini τα κατάφερε και πάλι! Το Goal! είναι, κατά τη γνώμη μου, το πρώτο μιας "νέας γενιάς" football games, και όπως ακριβώς το παλιό εκείνο Kick Off έθεσε τα standards για όλα τα παιχνίδια ποδοσφαίρου που ακολούθησαν, έτσι και το Goal! θα αποτελέσει παράδειγμα προς μίμηση για πολλούς κατασκευαστές software.

Τι είναι αυτό που κάνει το παιχνίδι να ξεχωρίζει; Δύο πράγματα: πρώτον, η πολύ πιο λογική και ρεαλιστική κίνηση των παικτών, όταν επιταχύνουν ή επιβραδύνουν, και δεύτερον ο πλήρης έλεγχος που έχει ο παίκτης στις "στημένες" φάσεις. Πλάγια, κόρνερ και φάουλ αλλάζουν πλέον δραματικά και επιτρέπουν στον - έμπειρο - gamer να παίξει σχεδόν σαν να ήταν στο γήπεδο.

Ένα ακόμη ενδιαφέρον χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι επιτρέπει τις "μεταγραφές" ανάμεσα σε ομάδες, αλλάζοντας (αν το θέλει κάποιος) και το όνομα του ποδοσφαιριστή. Με τον τρόπο αυτό μπορεί κανείς να δημιουργήσει μία "δική του" ομάδα, που δεν υπάρχει στο αρχικό παιχνίδι, συγκεντρώνοντας τους καλύτερους παίκτες του παγκόσμιου ποδοσφαίρου! Στη συνέχεια μπορεί φυσικά να "σώσει" την ομάδα του, αν και εδώ το πρόγραμμα εμφάνισε κατ' επανάληψη προβλήματα, αρνούμενο πολύ συχνά να σώσει ομάδες, πρωταθλήματα κ.λπ.

Αναμφίβολα, το Goal! έχει και μειονεκτήματα. Κάτι τέτοιο άλλωστε ήταν φυσικό, αφού ο κ. Dini μάλλον... βιαζόταν να το βγάλει στην αγορά για να προλάβει το ... Kick Off III της Anco, που και αυτό θα κυκλοφορήσει κάποια στιγμή! Άλλωστε, μην ξεχνάμε τις δραματικές ελλείψεις που είχε το αρχικό Kick Off σε σχέση με το Kick Off II ή το Final Whistle. Ετσι, πέρα απ' την πλήρη έλλειψη διαιτητή και εποπτών, ο ήχος είναι πολύ κατώτερος από τον αναμενόμενο (σε σχέση με τα standards που έθεσε το Sensible Soccer), ενώ το gameplay του παιχνιδιού σηκώνει πολλή συζήτηση. Το σκοράρισμα είναι πολύ ευκολότερο από το Kick Off II με αποτέλεσμα να δημιουργούνται σκορ που θυμίζουν αγώνα... μπάσκετ, και η τρίπλα πολύ δύσκολη υπόθεση, αν δεν είσαι ο... υπολογιστής.

Σίγουρα το Goal! είναι από τα παιχνίδια εκείνα που επιτρέπουν στον παίκτη να γίνεται διαρκώς καλύτερος μαθαίνοντας τα διάφορα "κόλπα" και μυστικά του και είναι βέβαιο ότι ένα ματς ανάμεσα σε δύο έμπειρους παίκτες θα είναι φοβερά εντυπωσιακό. Σίγουρο είναι επίσης ότι στην επόμενη (λιγότερο μυστική) έκδοση του παιχνιδιού ο κ. Dini θα έχει απαλείψει τα διάφορα μικροπροβλήματα που έχει το Goal!, όπως ακριβώς είχε συμβεί με την περίπτωση των Kick Off και Kick Off II.

Μάνος Νικολάου





το sprite αρνείται επίμονα να σουτάρει ή ρίχνει αυτόματα την μπάλα στο γάμα της αντίπαλης εστίας, χωρίς να συνοδεύεται η κίνηση από ανάλογο σημάδεμα με το joystick! Τα φάλτσα έχουν μείνει, αλλά είναι σαφώς πιο δύσκολο να τα εκμεταλλευτεί κανείς. Εχουν μείνει επίσης και οι μακρινές μπαλιές, οι οποίες αποτελούν πάντα μια μεγάλη απειλή για γκολ! Οι τερματοφύλακες έχουν αποκτήσει πολύ πιο φυσική κίνηση και οι δυνατότητές τους έχουν περιοριστεί σε ανθρώπινα επίπεδα. Δεν πηδούν δηλαδή από το ένα δοκάρι σχεδόν στο σημείο του κόρνερ! (όπως γινόταν στο Kick Off 2). Παρ' όλα αυτά, κάνουν και εδώ τις γκάφες τους (π.χ. μια φορά πήγε για τσάι στις κερκίδες).

Τα κόρνερ, φάουλ και πλάγια άουτ έχουν αποκτήσει νέο τρόπο εκτέλεσης: εμφανίζεται μια γραφή (η πορεία της μπάλας) και ελέγχεται το μήκος και η κατεύθυνσή της με το joystick. Τα φάλτσα μπαίνουν, αφού χτυπηθεί η μπάλα, με τον κλασικό τρόπο. Ετσι μπορούμε να έχουμε μερικά απευθείας γκολ από κόρνερ! Τα πέναλτι δεν φέρνουν εκείνο το βέλος, αλλά σουτάρονται στα τυφλά με τη βοήθεια του joystick. Ο τερματοφύλακας κινείται περίπου όπως παλιά, όμως είναι πιο δύσκολο για τον παίκτη να ευστοχήσει. Αποφεύγουμε (προς το παρόν τουλάχιστον) το τυποποιημένο χτύπημα πέναλτι του 2. Για τα διαφορετικά views του παιχνιδιού, πρέπει να πω ότι μας απογοήτευσαν. Το πλάγιο, πέραν του ότι είναι ξεπερασμένο, δεν σου δίνει την αίσθηση της ευθείας που σουτάρεις. Το μακρινό μπερδεύει συνεχώς τους παίκτες, εναλλάσσοντας συνεχώς τη γραμμή επιλογής. Το κοντινό πλάνο φαίνεται πια υπερβολικά μικρό, λόγω του μεγέθους των sprites, είναι όμως αυτό όπου θα παιχτεί το Goal!. Ααα, και κάτι άλλο. Ξεχάστε τα περιπτεράκια και τις μακρινές μπαλιές σε θέσεις offside, γιατί αυτά τα πράγματα δεν γίνονται εδώ. Ανακεφαλαιώνοντας, από τη μια βλέπουμε έναν τεράστιο αριθμό από μενού που τελικά βαραίνουν την όλη αίσθηση του Goal! και από την άλλη πολύ όμορφη σχεδίαση, η οποία σε συνδυασμό με το ποντίκι (ένας παίκτης) γίνεται πολύ εύχρηστη. Πολλοί τύποι παιχνιδιού αυξάνουν το ενδιαφέρον, ενώ με το ARCADE CHALLENGE μπορεί κανείς να παίζει και μόνος του με κάποιον αντικειμενικό στόχο.

Ο ήχος είναι φανερά βελτιωμένος και δεν περιορίζεται στα τυποποιημένα του Kick Off II, αλλά φτάνει στο επίπεδο του Sensible, χωρίς όμως την ίδια ποικιλία εφέ. Τα samples όμως είναι πολύ πιο καθαρά, αν και θυμίζουν λίγο tennis (χειροκροτήματα). Μέχρι εδώ καλά... Αυτό όμως που δεν μας άρεσε είναι το gameplay του Goal!, το οποίο περιμέναμε να είναι καλύτερο από το Kick Off II. Δεν μπορούμε να πούμε απόλυτα ότι είναι χειρότερο. Είναι απλά διαφορετικό. Εχει πολύ καλύτερη και φυσική κίνηση, έχει μεγάλα sprites και μπορεί να γίνει ένα πολύ τεχνικό ματς με τη βοήθεια των γρήγορων πασών και των αυτόματών σου στο γάμα. Η λέξη "αυτόματο" όμως είναι αυτή που χαλάει τη δουλειά. Στο Kick Off II, αλλά και (λιγότερο) στο Sensible, ο παίκτης κάνει ό,τι θέλει στο γήπεδο. Η μόνη αυτοματοποίηση (αναμενόμενη) είναι αυτή της πάσας. Πρέπει μόνος σου να τα βγάλεις πέρα με τον τερματοφύλακα! Οι τρίπλες (σε ανώτερες κλάσεις παικτών) του Kick Off II είναι αδύνατο πλέον να γίνουν, στερώντας έναν ακόμη πόντο από το Goal!.

Μάλλον θα τραβήξει τους οπαδούς του Sensible, αφού είναι πιο "λογικό" και "φυσικό" και προσφέρει πιο πολύπλοκο gameplay. Ως πρόγραμμα είναι αναμφίβολα το καλύτερο στο είδος του, αν και δεν είναι μόνο αυτό που μετράει. Ισως αν το μάθουμε καλύτερα, να μας αρέσει πολύ...



SOFTWARE REVIEW

STRIKE COMMANDER

ΕΙΔΟΣ	FLIGHT SIMULATOR
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ORIGIN

IBM & COMPATIBLE





Επιτέλους, έπειτα από ένα μεγάλο διάστημα αναμονής, το πολυσυζητημένο Strike Commander έφτασε στη χώρα μας. Και μη νομίζετε ότι αυτή η καθυστέρηση οφείλεται στους γνωστούς μέχρι τώρα λόγους. Αντίθετα μάλιστα. Το παιχνίδι κυκλοφόρησε εδώ σχεδόν ταυτόχρονα με την Ευρώπη και την Αμερική. Η καθυστέρηση οφείλεται στην κατασκευάστρια εταιρία (Origin), η οποία από το Δεκέμβριο του '91, οπότε έκανε και την πρώτη ανακοίνωση για το παιχνίδι, μέχρι σήμερα έδειχνε μόνο κάποια demos του σε διάφορες εκθέσεις, χωρίς όμως να κυκλοφορεί την τελική έκδοση. Αυτά όμως τα demos ήταν τόσο εντυπωσιακά, ώστε όλοι όσοι ασχολούνταν με τα pc-games περίμεναν την κυκλοφορία του με μεγάλη αγωνία. Τώρα πια που το Strike Commander έφτασε στα χέρια μας για μια αναλυτική παρουσίαση, θα μπορέσουμε να λύσουμε την απορία. Αξιζε όλη αυτή η αναμονή γι' αυτό το παιχνίδι και είναι πραγματικά τόσο καλό ώστε να μας αποζημιώσει;

Η Origin είναι γνωστή στους περισσότερους από τα Wing Commander 1 και 2, τα οποία γνώρισαν και στη χώρα μας πολύ μεγάλη επιτυχία. Τα δύο αυτά Space Fighting Simulation Games καθιερώθηκαν ως πρότυπο και μέτρο σύγκρισης για τις μετέπειτα κυκλοφορίες. Κάτι ανάλογο, λοιπόν, επιδιώκει να κάνει η εταιρία και με το Strike Commander. Πράγματι, τα δύο παιχνίδια έχουν πολλές ομοιότητες ξεκινώντας από τις απαιτήσεις στο χώρο του δίσκου. Ετσι, από τα 20 Mbytes που χρειαζόταν το Wing Commander έχουμε φτάσει αισίως στα 35 Mbytes στο Strike Commander - αν μάλιστα προσθέσουμε και το extra speech pack που συνοδεύει - καθώς και στα 41 Mbytes (δηλαδή ακριβώς τη χωρητικότητα ενός σκληρού δίσκου που μέχρι πρόσφατα ήταν ο πιο συνηθισμένος για ένα μέσο χρήστη). Κάτι ανάλογο όμως συμβαίνει και με τις απαιτήσεις του παιχνιδιού σε υπολογιστική δύναμη. Ετσι, ενώ το παιχνίδι παίζει σε 386 DX, ο κατασκευαστής προτείνει 486, μια και για τέτοια CPU έχει σχεδιαστεί το παιχνίδι και με αυτή θα δείτε όλες τις δυνατότητές του αλλά και την ταχύτητά του.

Επειδή όμως πολλοί θα έχετε αρχίσει ήδη να απογοητεύεστε, ας περάσουμε σε πιο ευχάριστα πράγματα, ξεκινώντας από τις εκπληκτικές δυνατότητες του παιχνιδιού.

ΠΡΩΤΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Πολλοί λένε ότι η πρώτη εντύπωση είναι αυτή που μένει. Αν και δεν συμφωνώ - ιδίως για τα flight simulators, όπου μετά από πολλές ώρες ενασχόλησης μαζί τους μπορεί να πει κάποιος υπεύθυνα για το αν είναι καλό ή όχι -, ωστόσο το strike commander φροντίζει από την αρχή να μας δώσει αυτή την "καλή εντύπωση".

Και φυσικά τι καλύτερο από μια εντυπωσιακή εισαγωγή. Μπορεί να μην είναι η καλύτερη που έχω δει σε computer game, αλλά σίγουρα είναι η καλύτερη σε flight simulator. Βρισκόμαστε στο 2011. Το τοπίο (ένα βουνό με μια κοιλάδα στους πρόποδες) είναι μαγευτικό. Την ησυχία ταράζει η κραυγή ενός γερακιού που κυνηγά τη λεία του (είναι γνωστό ότι το γεράκι είναι το "χαϊδευτικό" του F-16). Με κινηματογραφικό παραλληλισμό δύο F-16 καταδιώκουν τη λεία τους, ένα Mig. Μετά από μια σύντομη καταδίωξη καταφέρνουν να το καταρρίψουν. Ομως ο leader αρνείται να "αποτελειώσει" τον πιλότο που έχει προσεδαφιστεί με το αλεξίπτωτο, αδιαφορώντας για την αμοιβή που υπάρχει γι' αυτόν και δείχνοντας ανθρωπιστικές τάσεις παρ' ότι μισθοφόρος. Η πλοκή του demo μπορεί να μην είναι κάτι το ιδιαίτερο, αλλά τα γραφικά και το speech είναι πάρα πολύ καλά. Ολα τα αεροσκάφη είναι βαμμένα με χρώματα παραλλαγής ερήμου (κάτι που βλέπουμε για πρώτη φορά σε

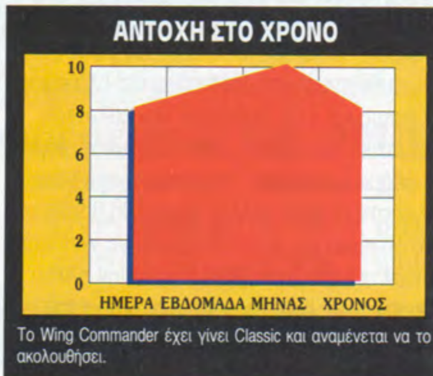
ανάλογο παιχνίδι), γιατί όλα αυτά τα χρώματα επιβαρύνουν την ταχύτητα του sprite - κάτι όμως που στο strike commander δεν γίνεται. Οσον αφορά την ποιότητα του ήχου, των effects και της ομιλίας των πιλότων, είναι ακριβώς η ίδια με του wing commander. Ολα μέχρι τώρα είναι ωραία. Πολλοί όμως θα πούνε ότι έχουν δει κι άλλα εντυπωσιακά demos, αλλά τελικά το ίδιο το παιχνίδι ήταν απογοητευτικό. Στο strike commander συμβαίνει μάλλον το αντίθετο και θα δείτε γιατί.



ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Το παιχνίδι έχει το στιλ του wing commander. Δηλαδή υπάρχει ένα σενάριο, το οποίο εξελίσσεται και εσείς κάνετε τις ενδιάμεσες αποστολές. Επειδή εκεί όμως τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα, ας δούμε πρώτα τις εκπαιδευτικές αποστολές, με τις οποίες θα μάθετε τις βασικές λειτουργίες του σκάφους σας. Υπάρχουν δύο ειδών αποστολές: dogfights για αερομαχίες και ground strikes για επιθέσεις σε στόχους εδάφους. Στις αερομαχίες διαλέγεις το υψόμετρο, το επίπεδο δυσκολίας και τα αντίπαλα αεροσκάφη. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να αερομαχήσετε ακόμα και με F47, το οποίο στη γλώσσα των πιλότων σημαίνει "ακίνητος στόχος". Ετσι, εάν δεν μπορείτε να το καταρρίψετε, μάλλον θα πρέπει να αναθεωρήσετε τις απόψεις σας για το αν θα παίξετε flight simulators. Οι αποστολές εδάφους είναι επίσης πολύ χρήσιμες, καθώς έτσι θα μάθετε να έχετε ακρίβεια στους βομβαρδισμούς. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο γιατί, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα αναγκαστείτε πολλές φορές να πάρετε βόμβες (αντί για mavericks, που είναι τηλεκατευθυνόμενοι με λέιζερ), λόγω του ότι δεν θα διαθέτει stock τη συγκεκριμένη στιγμή. Εκτός όμως από την εκμάθηση, σ' αυτές τις αποστολές θα δείτε όλα τα υπέρ και τα κατά του strike commander κατά τη διάρκεια της πτήσης.

Και ας ξεκινήσουμε από τα κατά. Κατ' αρχάς αντιμετωπίσαμε πολλά προβλήματα χειρισμού. Με τα πλήκτρα η ανταπόκριση ήταν πολλές φορές αργή, ενώ με το joystick ήταν πολλές φορές πάρα πολύ γρήγορη. Ετσι, όταν θέλαμε να κάνουμε ένα δεξιό brake, γινόταν ολόκληρη περιστροφή και βρισκόμασταν στο ίδιο σημείο. Αυτό αποδεικνύεται ιδιαίτερα επικίνδυνο όταν κάνουμε βομβαρδισμούς πολύ κοντά στο έδαφος, οπότε η κάθε μας κίνηση είναι πολύ σημαντική. Υπάρχει, επίσης, κατά τη γνώμη μου, ένα μη λειτουργικό cockpit. Η βασική οθόνη πλοήγησης που χρησιμοποιούμε έχει δύο modes (κοντινό και μακρινό πλάνο). Ομως και τα δύο κεντρικά όργανα έχουν διακοσμητικό στοιχείο. Οι οθόνες με τις πληροφορίες που χρειαζόμαστε (όπλα, radar, οθόνη στόχου κ.λπ.) εμφανίζονται όταν πατήσουμε το κατάλληλο πλήκτρο και καταλαμβάνουν το 1/4 της οθόνης, με αποτέλεσμα να έχουμε μόνο δύο ταυτόχρονα στην οθόνη. Ευτυχώς το πλήρες HUD αντισταθμίζει αυτό το πρόβλημα. Οσον αφορά τα graphics, όπως είπαμε και στην αρχή, είναι εκπληκτικά (για να περάσουμε και στα θετικά). Ειδικά τα graphics εδάφους είναι κάτι που δεν έχετε ξαναδεί. Ολα τα αντικείμενα έχουν κανονικό σχήμα και όχι τετραγωνισμό, οι αποχρώσεις



Το Wing Commander έχει γίνει Classic και αναμένεται να το ακολουθήσει.











ποικίλλουν, δεν υπάρχει μονοτονία και γενικά είναι πιο κοντά στην πραγματικότητα. Οταν πετάμε πάνω από μια πόλη, το θέαμα είναι εντυπωσιακό και πολλές φορές, απολαμβάνοντας το θέαμα, καταλήγουμε στο έδαφος... Το μόνο που χαλάει την όλη εικόνα των πτήσεων πάνω από μια πόλη είναι μία μικρή καθυστέρηση στους 386 υπολογιστές, εξαιτίας των πολλών αντικειμένων που εμφανίζονται ταυτόχρονα στην οθόνη. Επίσης, πολλοί ίσως αντιμετωπίζουν προβλήματα με το ύψος, καθώς η θολή εικόνα που δίνει το έδαφος θα τους μπερδεύει και δεν θα μπορούν να καταλάβουν την πραγματική απόσταση που έχουν απ' αυτό. Οι φανατικοί όμως των simulators, που έχουν παίξει τα F-15 strike Eagle III ή Harrier της Microprose, θα το συνηθίσουν γρήγορα. Ομως, παρά τα όποια μικροπροβληματάκια, η πτήση με το F-16 του strike commander είναι απολαυστική, κυρίως γιατί έχει δοθεί μεγάλη σημασία σε λεπτομέρειες, τις οποίες άλλα παιχνίδια δεν διαθέτουν. Το πιο κλασικό παράδειγμα είναι η κατάρριψη στόχου εδάφους, όπου αντί να εξαφανιστεί, δημιουργείται ένας κρατήρας από την έκρηξη, που μαρτυρά το πέρασμά μας.

Ας δούμε όμως και λίγο το story του παιχνιδιού.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ ΕΠΙ ΠΛΗΡΩΜΗ

Το strike commander είναι ίσως το πρώτο παιχνίδι του είδους του, στο οποίο δεν είστε οι "καλοί". Αντίθετα, είστε μέλος ενός σμήνους από μισθοφόρους πιλότους, το οποίο κάνει αποστολές κατόπιν πληρωμής. Δεν έχει ενδοιασμούς για το πού ή ποιον θα κτυπήσει, αρκεί η τιμή να είναι καλή. Ετσι θα βρεθείτε σε πολλά σημεία του κόσμου, όπως στη Μαυριτανία, την Αίγυπτο, την Αλάσκα κ.α., αναλαμβάνοντας παράτολμες αεροπορικές αποστολές. Στην αρχή η πορεία των αποστολών, στις οποίες θα συμμετέχετε, είναι καθορισμένη, καθώς τις αποφάσεις παίρνει ο αρχηγός. Κάποια στιγμή όμως παίρνετε εσείς τη θέση του και στα bar της Κωνσταντινούπολης επιλέγετε εσείς την καλύτερη "δουλειά". Ως μισθοφόροι, αυτό που σκέπτεστε πάνω απ' όλα είναι το χρήμα και έτσι διαλέγετε την καλύτερη χρηματική προσφορά. Κάθε πύραυλος, βόμβα ή - ακόμα χειρότερα - αεροπλάνο που χάνετε, κοστίζει. Ετσι πολλές φορές θα βρεθείτε στο δίλημμα για το αν θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάποιον πύραυλο εναντίον άλλου αεροπλάνου, έχοντας στο μυαλό σας το κόστος του. Φυσικά δεν χρειάζεται να πούμε ότι πρέπει να επιστρέψετε το αεροπλάνο σας πάση θυσία, καθώς η απώλειά του θα σας εξουθενώσει οικονομικά. Βαδίζοντας στα πρότυπα του Wing Commander, ανάμεσα στις αποστολές υπάρχουν πολλές animated σκηνές με διαλόγους, στις οποίες υπάρχει και speech (εάν έχετε το ανάλογο extra pack). Οσον αφορά όμως την αποστολή, το μόνο που μπορείτε να καθορίσετε είναι τα όπλα που θα έχει το σκάφος σας και τίποτα άλλο, όπως waypoints, σχηματισμός, υψόμετρο, ταχύτητα πτήσης και άλλα, τα οποία στο Falcon 3.0 είναι απαραίτητα πριν από την πτήση.

ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ

Τα συναισθήματά μου για το Strike Commander, μετά από αρκετές ώρες πτήσης, είναι ανάμεικτα. Τα graphics του παιχνιδιού σε συνδυασμό με τη μεγάλη τους ταχύτητα (εκτός από λίγες περιπτώσεις) είναι άνευ ανταγωνισμού. Ιδίως στο έδαφος, πρέπει να τα δείτε για να τα πιστέψετε. Ο ήχος, αν και θα μπορούσε να ήταν καλύτερος, βρίσκεται και αυτός σε υψηλά επίπεδα. Ομως οι διάφορες ατέλειες στην πλοήγηση, στο cockpit και γενικά στο σχεδιασμό της αποστολής - στοιχεία πολύ σημαντικά για ένα flight simulator - σίγουρα μειώνουν τη γενική εικόνα του παιχνιδιού, καθώς σ' αυτούς τους τομείς το Falcon 3.0 υπερτερεί. Σίγουρα η αναμονή του άξιζε, καθώς η Origin παρουσίασε και πάλι ένα παιχνίδι που αναμένεται να γίνει πρότυπο αναφοράς. Οι μόνοι που θα μπορέσουν να το κατηγορήσουν ή να το αγνοήσουν είναι μερικοί φανατικοί οπαδοί των flight simulators που ψάχνουν για το τέλειο.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Argiris



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από PC 386.

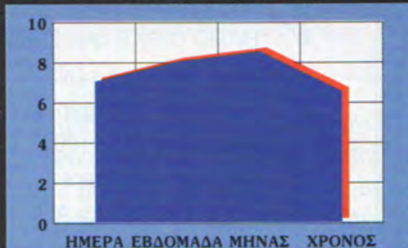
Αργύρης Γιαγιάς

Απλά, τα καλύτερα που έχετε δει σε Flight Simulator.	ΓΡΑΦΙΚΑ	98%
Πολύ καλό speech, αλλά όχι και τα καλύτερα effects.	ΗΧΟΣ	91%
Αν είχε τα option πτήσης του Falcon 3.0 θα ήταν τέλειο.	GAMEPLAY	93%
Η αναμονή τελείωσε. Το Strike Commander είναι εδώ.	ΓΕΝΙΚΑ	95%

TERMINATOR 2029

ΕΙΔΟΣ	SHOOT 'EM UP
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	BETHESDA SOFTWORKS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Θα μείνει πολλές εβδομάδες στο σκληρό σας.

IBM & COMPATIBLES

Γη, έτος 2029 μ.Χ... Ο SkyNet, ο κεντρικός υπολογιστής του πλανήτη, που είχε σχεδιαστεί αρχικά για να εξυπηρετεί όλες τις ανάγκες του, βρέθηκε ξαφνικά αποκομμένος από κάθε δυνατή επέμβαση των χειριστών. Και όχι μόνο αυτό, αλλά ανέλαβε αποκλειστικά όλα τα συστήματα που μπορούσαν να του διατεθούν, κατακτώντας στην ουσία τη διακυβέρνηση της Γης! Σκοπός του είναι να εξοντώσει το ανθρώπινο γένος, επειδή το θεωρεί ελαττωματικό, και να εγκαθιδρύσει την κυριαρχία μηχανών και ρομπότ, που δεν έχουν αδυναμίες σαν αυτές των ανθρώπων. Ενα μεγάλο τμήμα του πληθυσμού εξαλείφεται άμεσα από την επιφάνεια του πλανήτη.

Κάποιοι όμως κατόρθωσαν να ξεφύγουν από τη μανία του SkyNet και οργάνωσαν αντίσταση. Ομως, οι πιθανότητες είναι εναντίον τους, καθώς διαθέτουν ελάχιστο τεχνικό εξοπλισμό. Αντίθετα, ο SkyNet έχει στη διάθεσή του ένα τεράστιο σύνολο τεχνικών εργαστηρίων και εργοστασίων, που του επέτρεψαν να εξελίξει την υπάρχουσα τεχνολογία και να δημιουργήσει τα Terminators - τέλειες πολεμικές μηχανές, σχεδόν άτρωτες σε κάθε γνωστό συμβατικό όπλο. Ωστόσο, η αντίσταση κατόρθωσε να οργανωθεί και να αποκτήσει οπλισμό, προστατεύοντας τουλάχιστον την περιοχή της. Σε κάποια πρόσφατη επιχείρηση της αντίστασης, της οποίας ηγέτης είναι ο στρατηγός John Connor, αποκτήθηκε ένα πρωτότυπο ενός εξελιγμένου εξωσκελετού Terminator συστήματος. Οι επιστήμονες και οι τεχνικοί της αντίστασης κατόρθωσαν να προσαρμόσουν αυτόν τον εξωσκελετό, ώστε να μπορεί να συνδεθεί με τα νευρικά κέντρα ενός ανθρώπου, ενώ παράλληλα μπόρεσαν να εξελίξουν αρκετά από τα συστήματά του. Το σύστημα αυτό είναι τώρα η μόνη ελπίδα που έχει η αντίσταση για να αντιμετωπίσει επί ίσοις όροις τα Terminators του SkyNet. Και, φυσικά, σε αυτό το σημείο αναλαμβάνει τα ηνία ο gamer... Αρχικός σκοπός του παιχνιδιού είναι η εξοικείωση με το σύστημα ACE 1000A (Advanced Cybernetic ExosKeleton) και η δοκιμή του σε επιχειρησιακές συνθήκες, ώστε να διαπιστωθούν τα προβλήματα και οι αδυναμίες του, για να βελτιωθεί ο σύστημα και να μπει στην παραγωγική διαδικασία, δίνοντας τελικά το τεχνολογικό προβάδισμα στην αντίσταση. Δυστυχώς, όπως διαπιστώνει ο παίκτης, οι επιχειρησιακές ανάγκες δεν δίνουν περιθώριο για δοκιμές σε συρράξεις μικρής κλίμακας: αν το ACE 1000A δεν έχει ακόμη δοκιμαστεί αρκετά, πρέπει να το οδηγήσεις άμεσα σε επιχείρηση ουσιώδους σημαντικότητας. Τα











controls του παιχνιδιού είναι άφθονα: η κατασκευάστρια εταιρία συνιστά τη χρήση ποντικιού, αλλά ακόμη και αν υπάρχει το περιφερειακό, ο gamer δεν πρόκειται να απαλλαγεί από τη χρήση του πληκτρολογίου. Οι πολυσύνθετες λειτουργίες του ACE 1000A απαιτούν πολύπλοκους χειρισμούς και μια πλειάδα από διαθέσιμα controls. Τα όργανα που απεικονίζονται στο Head-Up Display είναι ανάλογου αριθμού και συνθετότητας και ειδικά στην αρχή, όσοι δεν είναι εξοικειωμένοι με τέτοιου είδους παιχνίδια θα μπερδευτούν ιδιαίτερα. Τα controls θυμίζουν αρκετά τον έλεγχο κάποιων Role-Playing Games και αυτοί που έχουν παίξει το EYE OF THE BEHOLDER II θα νιώσουν σύντομα σαν στο σπίτι τους. Βέβαια, η εξοικείωση με τους χειρισμούς είναι το λιγότερο - στο κάτω κάτω υπάρχει και το training mode για όσους δεν έχουν εμπειρία ανάλογων controls.

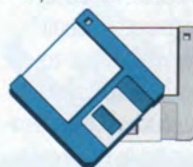
Εκεί όπου αρχίζουν τα ζόρια είναι στις επιχειρήσεις... Η Bethesda Softworks δεν έχει κάνει οικονομία στον αριθμό και τα είδη των εχθρών που μπορεί να συναντήσει κανείς, ενώ ο εξοπλισμός που διατίθεται στην αρχή είναι έως και μηδαμινός, αν λάβει κανείς υπόψη τον αριθμό των αντιπάλων που θα κληθεί ν' αντιμετωπίσει. Τα πράγματα λοιπόν είναι δύσκολα... Τι περιμένατε, δηλαδή; Η απεικόνιση του χώρου γίνεται με 3-D προοπτικά γραφικά και το επίπεδο της λεπτομέρειας είναι πολύ υψηλό. Βέβαια, αυτό σημαίνει ότι θα πρέπει να έχετε ένα αρκετά γρήγορο μηχάνημα - η κατασκευάστρια εταιρία συνιστά 386 στα 20 MHz ή γρηγορότερο, ενώ το minimum configuration είναι 286 με τουλάχιστον 1 MByte expanded μνήμης (δεν αναγνωρίζει extended μνήμη). Για να τα κάνουμε πιο λιανά, πρέπει το μηχάνημά σας να έχει συνολικά τουλάχιστον 2 MBytes μνήμης. Και, φυσικά, οι λίγο πολύ γνωστές απαιτήσεις σε ελεύθερη conventional μνήμη - 585 K μόνον! Α, και να μην το ξεχάσω: χρειάζεστε και 14 Mega ελεύθερα στο σκληρό σας. Το Gameplay είναι πολύ καλό, με όλες τις λειτουργίες του παιχνιδιού να ανταποκρίνονται άψογα, αν και πολλοί μπορεί να το θεωρήσουν υπερβολικά πολύπλοκο. Το σημαντικότερο είναι να κατορθώσετε να εξοικειωθείτε με τα πολλά on-screen όργανα ελέγχου και την εναλλαγή ποντικιού - πληκτρολογίου στο χειρισμό.



Τα graphics είναι πολύ καλά και το animation εντυπωσιακό - όχι από την πλευρά της ομαλότητας, αλλά σίγουρα σε σχέση με το μέγεθος των sprites.

Ο ήχος του παιχνιδιού είναι πολύ καλός, αλλά για να τον απολαύσετε, θα πρέπει να έχετε κάποιο sound board. Αν δεν έχετε, δεν πρόκειται να ακούσετε σχεδόν τίποτε! Το παιχνίδι υποστηρίζει τις κάρτες Soundblaster και Roland. Το Terminator 2029 είναι ένα ιδιαίτερα εθιστικό παιχνίδι, αλλά και πολύ δύσκολο. Οι επιχειρήσεις που περιμένουν τον gamer είναι πολλές και αρκετά διαφορετικές μεταξύ τους, ώστε να διατηρούν το ενδιαφέρον, χαρίζοντας στο δημιούργημα της Bethesda Softworks πολύ μεγάλη αντοχή στο χρόνο. Για όσους διαθέτουν το απαραίτητο configuration είναι μια πολύ καλή επιλογή.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: apollon



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από PC 386.

Απόλλων Κουτλίδης

Πολύ καλά γραφικά, υψηλό detail level, εντυπωσιακή και επιβλητική ατμόσφαιρα.		
	ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
Σε πολύ υψηλά επίπεδα, αν διαθέτετε sound board.		
	ΗΧΟΣ	88%
Δύσκολο, αλλά και πολύ εθιστικό.		
	GAMEPLAY	91%
Ένα πολύ καλό παιχνίδι, που θα σας κρατήσει απασχολημένους για αρκετές εβδομάδες.		
	ΓΕΝΙΚΑ	90%

SOFTWARE REVIEW

War In The Gulf

AMIGA, ATARI ST, IBM & COMPATIBLES

ΕΙΔΟΣ	STRATEGY
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	EMPIRE



Με τη δυσκολία του θα σας κρατήσει ψηλά το ενδιαφέρον για καιρό.



Λίγα χρόνια πριν, Περσικός Κόλπος, Ιράκ - Κουβέιτ και εμείς, ηγέτες ενός μικρού αριθμού tanks, πρέπει να βάλουμε το χεράκι μας στο πεδίο μάχης, σε ένα μεγάλο αριθμό από πολύ δύσκολες αποστολές, για να πάνε όλα καλά για τις αμερικανικές δυνάμεις.

Πρώτο πεδίο μάχης το νησί Failaka, το οποίο κρατείται ακόμη από τις ιρακινές δυνάμεις. Αποστολή: Ραντεβού με κονβόι υποστήριξης αποτελούμενο από M113 σε 20' στο νοτιότερο μέρος του νησιού. Ο δρόμος βόρεια μπλοκαρισμένος σε τρία σημεία από την ομάδα Ναβουχοδονόσορ της Δημοκρατικής Φρουράς του Σαντάμ. Πρέπει να "φύγουν από τη μέση" πριν από το ραντεβού. Απαραίτητη η ταυτόχρονη αιφνιδιαστική επίθεση σε όλα τα σημεία. Σημαντικό σημείο: καταστροφή ελικοπτέρων στο αεροδρόμιο βόρεια. Η ομάδα



Kuwait 1 πάει για το αεροδρόμιο. Οι δύο, τρία και τέσσερα πάνε για τα σημεία αιφνιδιασμού. Ξαφνικά, ριπές εχθρών. Η ομάδα 2 χάνει οχήματα. Οι βολές της βρίσκουν το στόχο και η μάχη τελειώνει γρήγορα. Η απώλεια όμως είναι σημαντική. Ενα όχημα κατεστραμμένο και τα άλλα με ζημιές...

Κάπως έτσι έχουν τα πράγματα. Ας δούμε όμως με τι ακριβώς έχουμε να κάνουμε. Το War In The Gulf είναι ένα πραγματικά πρωτότυπο παιχνίδι που μπλέκει στοιχεία tank simulator και στρατηγικής σε μια σειρά από πολεμικές αποστολές. Πρώτο πεδίο, όπως είπαμε, η Failaka, στην οποία υπάρχουν τέσσερα διαφορετικά σημεία - στόχοι. Διαλέγουμε αυτό που θα "χτυπήσουμε" πρώτο και σε λίγο εμφανίζεται στην οθόνη ο χάρτης της υποπεριοχής αυτής. Με μεγάλη λεπτομέρεια μας δίνονται οι οδηγίες για τους στόχους που πρέπει να πλήξουμε με τις δυνάμεις μας, τα χρονικά περιθώρια και τα πιθανά σημεία κινδύνου.

Στη συνέχεια, πρέπει να συνταχτούν οι τέσσερις ομάδες. Καθεμία αποτελείται από τέσσερα τανκς, τα οποία μπορούν να επιλεγούν από τα



τέσσερα διαθέσιμα είδη. Καθένα έχει διαφορετικά χαρακτηριστικά: ταχύτητα, κόστος και οπλισμό. Ενα αρχικό ποσό δίνεται και πρέπει με αυτό να αγοραστούν τα τανκς και να εξοπλιστούν. Οι ανάγκες κάθε αποστολής ορίζουν και τα απαραίτητα εξαρτήματα. Οταν εξοπλιστούν οι τέσσερις ομάδες, μπαίνουμε στο κυρίως θέμα. Μια οθόνη με τέσσερα παράθυρα και μια κατακόρυφη ζώνη με πληροφορίες στο δεξί μέρος είναι το ένα σημείο από όπου μπορεί να παιχτεί το παιχνίδι. Καθένα από τα παράθυρα αντιστοιχεί σε μία από τις τέσσερις ομάδες KUWAIT.



Δεν θα δούμε όμως πώς γίνονται οι χειρισμοί εδώ. Πρώτα θα φέρουμε μια από τις ομάδες full screen: με ένα κουμπί στην πάνω αριστερή γωνία των παραθύρων, μεταφερόμαστε σε μία από τις ομάδες. Ετσι, ο χειρισμός της γίνεται μέσα από όλη την οθόνη και όχι από ένα περιορισμένο κομμάτι της. Οι υπόλοιπες τρεις ομάδες φαίνονται με το όνομά τους στην κορυφή της οθόνης. Από εκεί μπορούμε και να αλλάξουμε την ομάδα που χειριζόμαστε. Από τρία κουμπιά που υπάρχουν στην πάνω δεξιά γωνία του παραθύρου (ή της οθόνης) μπορούμε να μεταφερθούμε σε τρία διαφορετικά "εργαλεία". Το πρώτο είναι ο χάρτης της περιοχής. Εδώ φαίνονται οι μονάδες μας με την αμερικανική σημαία και του αντιπάλου, με τη δική τους. Από αυτό το σημείο δίνετε και τον προορισμό της συγκεκριμένης ομάδας, σημειώνοντάς το στο χάρτη με το ποντίκι. Η ταχύτητα ρυθμίζεται από εδώ και σε συνδυασμό με τον προορισμό φαίνεται και η ώρα άφιξης της ομάδας στο προκαθορισμένο σημείο. Η τακτική και ο σχηματισμός που θα ακολουθηθούν ορίζονται από εδώ. Το δεύτερο είναι η οθόνη των πληροφοριών όπου εμφανίζονται στοιχεία για την κατάσταση των διάφορων οχημάτων μιας ομάδας και ο αριθμός των βολών που απομένουν. Αυτή η οθόνη εμφανίζεται αυτόματα για μια ομάδα όταν αυτή καταστραφεί.



Το τρίτο είναι τα κιάλια, μέσα από τα οποία μεταφερόμαστε στην "πραγματική" δράση. Από εδώ βλέπουμε τον έξω κόσμο. Με δύο κουμπιά ή με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού, μπορούμε να περιστραφούμε δεξιά αριστερά, ώστε να βλέπουμε τι γίνεται γύρω μας. Από εδώ γίνεται η μάχη. Με το στόχαστρο (mouse) σημαδεύουμε το στόχο και ρίχνουμε (αριστερό mouse button).

Διάφορα εργαλεία υπάρχουν στο κάτω μέρος της οθόνης: τα διαθέσιμα όπλα, μαζί με ένδειξη του υπολοίπου, φρένο, κατεύθυνση, ακτίνες κ.λπ. Ακόμη, υπάρχει η δυνατότητα zoom in ενός επιπέδου.

Τα γραφικά που εμφανίζονται στο παιχνίδι είναι αρκετά καλά: vector graphics χρησιμοποιούνται μόνο για τα κτίρια, ενώ όλα τα υπόλοιπα είναι κανονικά, έγχρωμα γραφικά. Υπάρχουν όμορφες εκρήξεις και δάση, αλλά για λόγους ταχύτητας πουθενά δεν έχει δοθεί μεγάλη λεπτομέρεια. Αλλά ακόμη και έτσι, το War In The Gulf γίνεται πολύ δυσκίνητο όταν παίζεται σε Amiga 500, ειδικά στον τομέα της μάχης. Αφού όμως είπαμε για τις Amiga, να πούμε ότι σε 1200 και σε ό,τι πιο γρήγορο γίνεται πολύ ενδιαφέρον, αφού αυτό το πρόβλημα της ταχύτητας ξεπερνιέται.

Ο ήχος περιορίζεται στις εκρήξεις και τις βολές . Ο ρόλος του όμως δεν είναι αισθητικός, αλλά ζωτικής σημασίας, αφού προειδοποιεί ότι μια ομάδα βρίσκεται σε "καβγά".

Ο χειρισμός, όταν ξεπερνιέται το πρόβλημα της ταχύτητας απόκρισης σε αργό υπολογιστή, κυμαίνεται σε πολύ καλό επίπεδο. Τα πάντα γίνονται με τη χρήση του ποντικιού και των δυο του πλήκτρων. Ομορφα ευδιάκριτα κουμπιά, συνεχές autoscroll σε χάρτη και οθόνη μάχης και συνεχής επιβεβαίωση των επιλογών μας είναι μερικά από τα στοιχεία που δείχνουν την προσοχή που έχει δοθεί σε αυτό το σημείο. Το gameplay κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα. Οπως είπαμε, συνδυάζει στρατηγική και καλό σημάδι, ενώ μπορεί να προσφέρει και έντονη δράση στους multitasking gamers που μπορούν να χειριστούν όλες τις ομάδες ταυτόχρονα! Δυστυχώς, μερικές φορές ο παίκτης χάνει χωρίς να καταλάβει καλά καλά τι έγινε, αυτά έχει όμως ο πόλεμος. Παρά το στρατηγικό του μέρος μάλιστα, μπορούμε να πούμε ότι η δράση έρχεται πολύ σύντομα, αφού μέσα σε 20' συνήθως πρέπει έχουν καθοριστεί οι στόχοι και να έχει εκπληρωθεί η αποστολή.

Σε γενικές γραμμές, πρόκειται για ένα από τα καλά παιχνίδια που πέρασαν από τα χέρια μας τον τελευταίο καιρό. Ελάττωμα η αργή απόκριση και η κίνηση όταν παίζεται σε αργό υπολογιστή.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

Γιώργος Κακαλέτρης

Η προσθήκη μη vector τμημάτων τα ανεβάζει πολύ.	ΓΡΑΦΙΚΑ	75%
Λίγα πράγματα.	ΗΧΟΣ	55%
Αποδοτικός συνδυασμός στρατηγικής - simulator.	GAMEPLAY	85%
Ενα παιχνίδι που κρίνεται μόνο από το gameplay του.	ΓΕΝΙΚΑ	85%



ΕΙΔΟΣ	ARCADE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	INTERPLAY



Αν ξεπεράσει κανείς την αρχική "βαρεμάρα".

AMIGA, ATARI ST

Αυτήν τη φορά δεν θα πω "ένα ακόμα arcade". Οχι γιατί δεν είναι της κατηγορίας αυτής, αλλά γιατί πρόκειται για ένα arcade αλλιώτικο από τα άλλα. Ο ήρωας δεν είναι ένας, αλλά μια μικρή ομάδα Vickings, που προσπαθούν να γυρίσουν στο αγαπημένο τους χωριό. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα από την αρχή.

Οι τρεις ήρωές μας ζουν στο χωριό τους με τις οικογένειές τους, και συνηθισμένο χόμπι τους είναι το ομαδικό κυνήγι. Καθένας έχει μια χαρακτηριστική ιδιότητα, την οποία χρησιμοποιεί για να βγάλει την ομάδα από μια δύσκολη θέση. Ετσι, ο Eric the Swift μπορεί να τρέχει και να πηδά, ενώ πολύ λίγα πράγματα αντέχουν στο χτύπημα του κεφαλιού του! Ο Baleog the Fierce είναι ο πιο σκληρός Vicking και με το σπαθί και το τόξο του μπορεί να διαλύσει σχεδόν τα πάντα. Τέλος, ο Olaf the Stout κουβαλάει μια ασπίδα, πραγματικά πανίσχυρη, αφού, όπως αποδεικνύεται στη συνέχεια, σταματάει ακόμα και τα... (!)...LASERs. Θα πείτε, βέβαια, τι δουλειά έχουν τα LASERs στην εποχή των Vickings. Ενα διαστημόπλοιο απαγάγει τους τρεις φίλους - ναι, φίλοι μου, τελικά, οι εξωγήινοι επισκέφτηκαν τη γη στο παρελθόν(!) - για να τους συμπεριλάβει στη συλλογή ζώων του τρομερού κυβερνήτη του.

Εδώ μπαίνει και ο ρόλος του δύστυχου gamer (βαράτε με κι ας κλαίω), που πρέπει με τη βοήθεια του joystick και του πληκτρολογίου να σώσει τους ήρωες, βγάζοντάς τους από το διαστημόπλοιο. Πώς γίνεται όμως αυτό; Τα τρία sprites μας βρίσκονται κλεισμένα σε τμήματα του διαστημοπλοίου, από τα οποία υπάρχει μία έξοδος που οδηγεί στο επόμενο τμήμα και τελικά στην ελευθερία. Ο παίκτης μπορεί να ελέγχει έναν-έναν τους Vickings με το joystick, όπως στα συνηθισμένα arcade. Ομως, με τα πλήκτρα DEL και HELP, μπορεί να αλλάζει το πρόσωπο που οδηγεί. Οσο χειρίζεται τον έναν, οι άλλοι δύο περιμένουν ακίνητοι (τουλάχιστον δεν κάνουν διάφορες βλακείες όπως τα Lemmings). Για να "βγει" μια πίστα, χρειάζεται να οδηγηθούν και οι τρεις στην έξοδό της.

Σκοπός της αλλαγής χαρακτήρα κατά τη διάρκεια ενός επιπέδου είναι για να εκμεταλλευτεί ο παίκτης τις ξεχωριστές ιδιότητες καθενός (πέραν του ότι πρέπει με κάποιον τρόπο να πάνε όλοι στην έξοδο). Για παράδειγμα, πρέπει κάποιες φορές να στήνεται ο Olaf με την ασπίδα, ώστε να σταματά τους εχθρούς ή τα όπλα με ασφάλεια, για να περάσουν οι άλλοι ή να τα χτυπήσει ο Baleog με το σπαθί (ή το τόξο του). Ο Eric χρησιμοποιείται για να σπάζει τοίχους με το κεφάλι του ή να εκμεταλλεύεται το άλμα του για να βρίσκει και να ανοίγει εξόδους και για τους άλλους δύο. Η ασπίδα του Olaf μπορεί να χρησιμοποιείται και σαν σκαλοπάτι για τον Eric, ώστε να φτάνει πιο ψηλά, ή σαν "αλεξίπτωτο", όταν ο χειριστής της πέφτει από κάποιο ύψος.

Οι εργασίες που μπορεί να κάνει κάθε



ήρωας επεκτείνονται με τη βοήθεια αντικειμένων που συλλέγονται σε διάφορα σημεία. Συνηθισμένα είναι διάφορα φαγώσιμα για ανάκτηση ενέργειας, βόμβες κ.ά. Καθένας από τους τρεις έχει ένα μικρό inventory, χώρο όπου κουβαλάει τέσσερα διαφορετικά αντικείμενα. Με το πληκτρολόγιο (TAB) μπορούν να επιλεχθούν και να χρησιμοποιηθούν (E). Ακόμα, μπορούν να δώσουν πράγματα ο ένας στον άλλο, κάτι πολύ χρήσιμο, γιατί πολλές φορές μόνο ο Eric μπορεί να πάρει κάποια αντικείμενα.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού σε διάφορα σημεία (εμφανίζονται με ερωτηματικό στην οθόνη) δίνονται οδηγίες για το τι πρέπει να γίνει, ώστε να βγουν οι ήρωες από το δωμάτιο όπου είναι κλεισμένοι. Πληροφορίες δίνουν και μερικά sprites, τα οποία μιλούν όταν τα πλησιάσει κάποιος Vicking. Μόλις φτάσουν όλοι στην έξοδο, πέφτει ένα "καρφί" μεταξύ των "δύο κοκόρων" και περνάμε στην επόμενη. Ενα μικρό πρόβλημα είναι ότι, έπειτα από χτυπήματα και λοιπά λαθάκια, πέφτει η ενέργεια και μπορεί να χάσουμε κανέναν, οπότε πρέπει να βρουν την έξοδο οι υπόλοιποι μόνοι τους (πολλές φορές αδύνατο). Ετσι, υπάρχει το ESC που λύνει αυτές τις καταστάσεις. Στο τέλος κάθε επιπέδου δίνεται και ένας κωδικός για να μην παίζει κανείς το παιχνίδι κάθε φορά από την αρχή.

Ενα σημείο ξεχωριστό - όπως άλλωστε αναμενόταν - είναι ο χειρισμός του παιχνιδιού. Οι ήρωες κινούνται με το joystick, το οποίο όμως αντιδρά διαφορετικά για τον καθέναν από αυτούς. Βέβαια, υπάρχουν τα standards αριστερά και δεξιά, αλλά τα υπόλοιπα σημεία και το fire αλλάζουν από sprite σε sprite. Οι αντιδράσεις όμως είναι αναμενόμενες και δεν μπερδεύουν τον παίκτη. Πολλές φορές χρησιμοποιείται και το πληκτρολόγιο (π.χ. για να ρίξει βέλη ο Baleog), αλλά η σχετικά αργή arcade πλοκή του παιχνιδιού δεν δημιουργεί πρόβλημα. Οι αντιδράσεις των sprites είναι άμεσες στους χειρισμούς και συνοδεύονται από όμορφα animations. Τα sprites είναι πολύ καλοσχεδιασμένα, με αρκετά καλή και ομαλή κίνηση, η οποία περιλαμβάνει γκριμάτσες, λαχάνιασμα, φρεναρίσματα, αστεράκια κ.λπ. Τα backgrounds δεν είναι στο ίδιο επίπεδο, αλλά οπωσδήποτε είναι και αυτά αρκετά καλά. Λίγο χάνουν τα εχθρικά sprites, ειδικά στις πρώτες πίστες. Το σκρολάρισμα είναι υπεράνω κριτικής. Ο ήχος είναι ένα καλό σημείο του Lost Vickings. Η μουσική που ακούγεται είναι pure Techno, αλλά αν και δεν ταιριάζει με τα sprites (με τα παλιομοδίτικα ρούχα και τα γένια τους), δένει με το τεχνολογικό περιβάλλον. Τα συνοδευτικά εφέ κυμαίνονται σε υψηλά επίπεδα και η επιλογή μπορεί να γίνει από τα options του προγράμματος για το αν θα ακούγονται ή όχι (το ίδιο ισχύει και για τη μουσική). Αρκετά πρωτότυπο, λοιπόν, το Lost Vickings, μπερδεύει αρκετά στοιχεία, ώστε να έχει τη δυνατότητα να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη. Οποιος ξεπεράσει τη λίγο βαρετή διαδικασία της εναλλαγής των ηρώων, απαραίτητη για να βρουν όλοι την έξοδο, θα περάσει ευχάριστα μαζί του. Δεν είναι όμως σε καμία περίπτωση arcade έντονης δράσης.





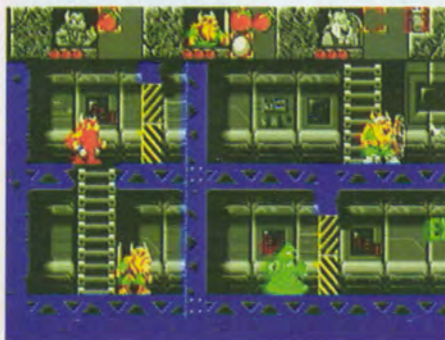
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε νά απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph

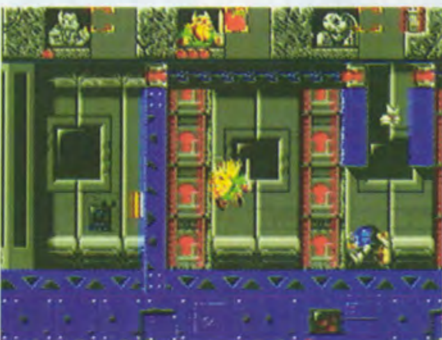


Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από ATARI ST.

Γιώργος Κακαλέτρης

Πολύ καλοσχεδιασμένοι ήρωες και τέλειο scrolling.	ΓΡΑΦΙΚΑ	80%
Ισως όσο καλός γίνεται σε ένα τέτοιο παιχνίδι.	ΗΧΟΣ	90%
Η ιδιομορφία του του δίνει κάποιο ενδιαφέρον.	GAMEPLAY	80%
Ενα πρωτότυπο arcade.	ΓΕΝΙΚΑ	83%



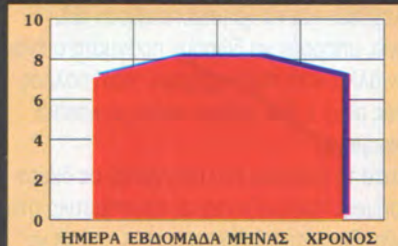


SOFTWARE REVIEW

ΝΑΥΜΑΧΙΑ

ΕΙΔΟΣ	MIND GAME
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SPIN SOFTWARE

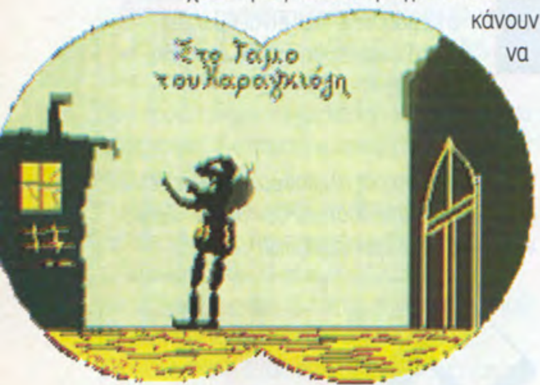
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Αν έχετε κάποιον αντίπαλο για μερικές μάχες, μην το χάσετε.

AMIGA

Φαντάζομαι θα θυμάστε εκείνο το μικρό επιτραπέζιο παιχνίδι με τις δύο πλάκες και τα καρφάκια που σημάδευαν τις προσπάθειες του παίκτη να εξολοθρεύσει τα αντίπαλα πλοία - μιλάμε φυσικά για τη γνωστή "Ναυμαχία". Το computer game που σας παρουσιάζουμε εδώ δεν είναι τίποτε άλλο από μία μεταφορά του δημοφιλούς επιτραπέζιου στην οθόνη του υπολογιστή σας. Υπάρχουν όμως κάποια πράγματα που το κάνουν να ξεχωρίζει: είναι μια πραγματικά πολύ καλή δουλειά, η οποία κάνει χρήση των δυνατοτήτων του υπολογιστή και δεν περιορίζεται σε απλή μεταφορά του κλασικού gameplay σε computer και, το πιο σημαντικό, είναι ΕΛΛΗΝΙΚΟ, δημιουργία της Spin Software.

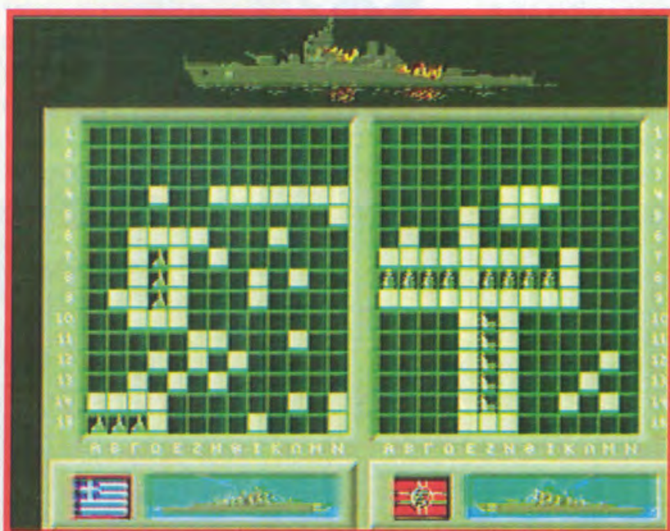


Η "ΝΑΥΜΑΧΙΑ", λοιπόν, έρχεται σε δύο δισκέτες, η μία από τις οποίες περιέχει την εισαγωγή, ενώ η δεύτερη το κυρίως μέρος του παιχνιδιού. Από την αρχή φαίνεται η προσπάθεια που έχει γίνει, ήδη από την εισαγωγή, η οποία μπορεί και να αποφευχθεί: όμορφα animations και ακόμη πιο καλά ηχητικά εφέ σε μεταφέρουν στο χρονικό περιβάλλον του Β' Παγκόσμιου Πολέμου, όπου διεξάγονται και οι ναυμαχίες του παιχνιδιού.

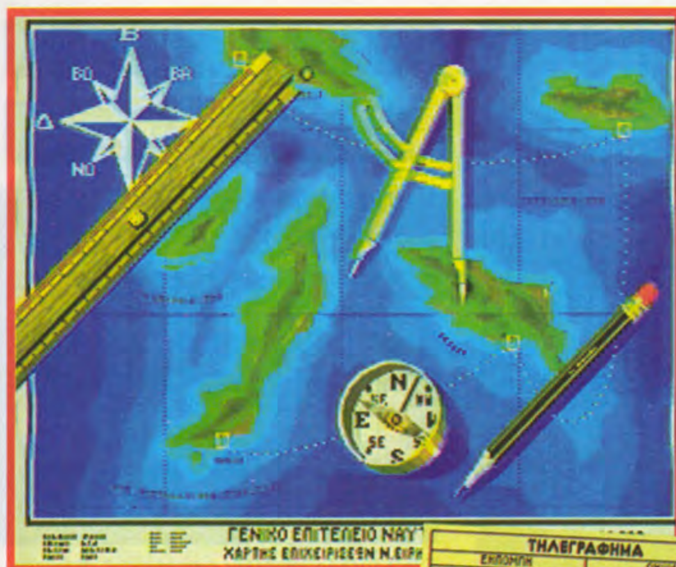
Αμέσως μετά φτάνουμε στο κύριο μέρος του προγράμματος, αρχίζοντας από τις επιλογές. Σε πρώτη φάση διαλέγουμε τη χώρα που θα κινεί κάθε παίκτης. Η μία θα είναι από τις συμμαχικές χώρες, ενώ η άλλη από τις δυνάμεις του άξονα (Γ' Ράιχ, Ιαπωνία και Ιταλία). Στη συνέχεια, πρέπει να ρυθμίσουμε τον τύπο του παιχνιδιού που θα παίξουμε. Πρώτα πρώτα, αν θα τοποθετήσουμε εμείς τα πλοία στις θέσεις όπου θέλουμε ή θα τα βάλει κάπου αυτόματα ο υπολογιστής. Αυτό είναι πολύ χρήσιμο, για να μη βλέπει ο αντίπαλος πού βάλαμε τα πλοία μας.

Ο αριθμός των βολών που ρίχνει ο κάθε παίκτης είναι η επόμενη παράμετρος και μπορεί να κυμαίνεται από 2 έως 20, ενώ στο κλασικό επιτραπέζιο ήταν μόνο μία. Οι γραφικές επιδείξεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορούν να κοπούν από εδώ, όπως και το αυτόματο άσπρισμα των τετραγώνων γύρω από τα πλοία. Τελευταία επιλογή καθορίζει αν θα παίξουμε στα "τυφλά", χωρίς δηλαδή να ξέρουμε τι χτυπήσαμε.

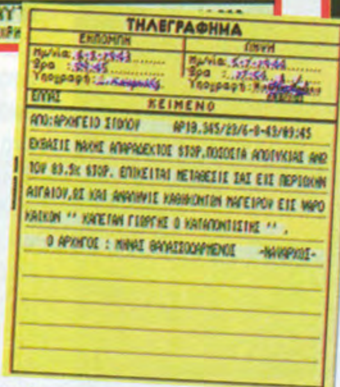
Πριν συνεχίσουμε με τη διεξαγωγή της παρτίδας, να υπενθυμίσουμε τους κανόνες











της Ναυμαχίας: Κάθε παίκτης έχει έναν αριθμό από πλοία, τα οποία διαφέρουν αρκετά μεταξύ τους σε μέγεθος. Στην αρχή τα τοποθετεί οριζόντια και κατακόρυφα σε ένα πλέγμα από τετράγωνα, σαν σκακιέρα. Ο περιορισμός που εμφανίζεται εδώ είναι ότι δύο πλοία δεν μπορούν να καταλαμβάνουν το ίδιο ή και γειτονικά τετράγωνα. Ο παίκτης δεν ξέρει τις θέσεις των πλοίων του αντιπάλου και προσπαθεί να τις μαντέψει, χτυπώντας με βόμβες τυχαία τετράγωνα. Ανάλογα με το μέγεθός τους, τα πλοία θέλουν περισσότερες ή λιγότερες βολές για να βυθιστούν και να φύγουν από το παιχνίδι. Οι παίκτες "ρίχνουν" εναλλάξ και αυτό συνεχίζεται, μέχρι να βυθιστούν όλα τα πλοία του ενός από τους δύο. Στο επιτραπέζιο οι βολές δηλώνονται με συντεταγμένες του τετραγώνου που βομβαρδίζεται. Εδώ η τεχνολογία απλοποιεί πολύ τα πράγματα: με ένα κλικ του ποντικιού γίνεται η δουλειά.

Στο computer game μας τώρα, όπου η οθόνη του παιχνιδιού είναι χωρισμένη σε δύο τετράγωνα πλαίσια, όπου κάθε παίκτης με τη σειρά ρίχνει τις βολές του. Τα ηχητικά εφέ δίνουν αυτό που το επιτραπέζιο δεν μπορεί: πολεμική ατμόσφαιρα. Απλές εκρήξεις σε κάθε πετυχημένη βολή και στο βύθισμα των εχθρικών πλοίων είναι αυτά, αλλά τη δουλειά τους την κάνουν πολύ καλά. Αλλά και στις άστοχες βολές υπάρχει... ανταμοιβή. Οταν αρχίζει κανείς και ρίχνει συνεχώς στο νερό, κάποιο όμορφο σποτ (γελοιογραφία) με animation και πολύ καλό ήχο διακωμωδεί την κατάσταση! Κάποια γραφικά υπάρχουν και στα εύστοχα χτυπήματα, όταν εμφανίζεται να καίγεται το πλοίο (με τα διακριτικά του είδους που έχει χτυπηθεί). Αφού τελειώσει η μάχη, εμφανίζονται οι θέσεις όπου είχαν τοποθετηθεί τα πλοία των δύο αντιπάλων και στη συνέχεια ακολουθεί μια παρέλαση γραφικών, με την απονομή τιμών στους νικητές και αρκετό ελληνικό χιούμορ.

Το ίδιο το θέμα της "ΝΑΥΜΑΧΙΑΣ" δεν προσφέρεται για να δημιουργήσει κανείς κάτι το εξαιρετικό. Το ελληνικό δαιμόνιο όμως έκανε και εδώ το θαύμα του: γραφικά, κίνηση και ήχος ακόμη και εκεί όπου θα έλεγε κανείς ότι δεν χωράνε. Και το αποτέλεσμα είναι η καλύτερη μεταφορά της "ΝΑΥΜΑΧΙΑΣ" που ίσως θα δούμε ποτέ. Αν και πρόκειται λοιπόν για κάτι που μοιάζει σαν mind game, αντέχει στην κριτική των γραφικών και του ήχου.

Ειδικά για τον ήχο, πρέπει να πούμε ότι πέραν των εκρήξεων που, όπως είπαμε, ανεβάζουν την ένταση, περιλαμβάνει πολλούς εθνικούς ύμνους, ηχητικά εισαγωγής και spots κ.λπ. Από πλευράς ευχρηστίας, η "ΝΑΥΜΑΧΙΑ" δεν θα μπορούσε να είναι καλύτερη. Τα πάντα γίνονται με το ποντίκι και με προφανείς και απλούς τρόπους.

Η προσοχή που έχει δοθεί στον τομέα αυτό γίνεται εμφανής στο σημείο της τοποθέτησης των πλοίων. Αν έχετε κάποιον αντίπαλο για μερικές μάχες, μην το χάσετε. Είναι πολύ καλό.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από Amiga 500.

Γιώργος Κακαλέτρης

Εχει δοθεί μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια.		
	ΓΡΑΦΙΚΑ	90%
Οι εθνικοί ύμνοι των χωρών και τα ηχητικά εφέ, ανεβάζουν την ένταση.		
	ΗΧΟΣ	92%
Εύχρηστο. Ολες οι κινήσεις γίνονται με ποντίκι.		
	GAMEPLAY	88%
Το ελληνικό δαιμόνιο έκανε το θαύμα του.		
	ΓΕΝΙΚΑ	90%

Beavers

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	ARC DEVELOPMENTS

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Κάποια στιγμή θα το βαρεθείτε.

AMIGA



Η περιοχή πλήττεται από καστορομανία, ενώ μια απαγωγή έρχεται να αναστατώσει τη ζωή του κάστορα Jethro. Με το joystick, λοιπόν, θα αναλάβουμε για άλλη μια φορά να φέρουμε την τάξη, εντοπίζοντας και ελευθερώνοντας την καλή του.

Είναι ένα platform, λοιπόν, αλλά όχι πολύ βαρετό, γιατί, αν και ο στόχος είναι πάντα ο ίδιος (να φτάνουμε κάθε φορά στην έξοδο της πίστας), ο τρόπος που χρησιμοποιούμε σε κάθε επίπεδο είναι διαφορετικός.

Στο πρώτο επίπεδο, η οθόνη τρέχει συνεχώς προς τα δεξιά, οπότε πρέπει και ο Jethro να τρέχει και να την προλαβαίνει, αποφεύγοντας όμως ταυτόχρονα πελεκάνους, σπασμένα γεφύρια και άλλα εμπόδια. Στο δεύτερο επίπεδο, ο στόχος είναι να φτάσει στην έξοδο, βρίσκοντας ένα κυνηγετικό καπέλο από τρίχωμα ρακούν. Μέσα σε ένα νεκροταφείο, τα φαντάσματα και ο Φρανκενστάιν (σε πολλά ομοιώματα) τον κυνηγούν να του στερήσουν λίγη ακόμα από την ενέργειά του. Εδώ, κάποια στιγμή θα βρεθεί αποκλεισμένος κάτω από τη γη, μη μπορώντας να πηδήξει τόσο ψηλά όσο απαιτείται για να βγει στην επιφάνεια. Σ' αυτό το σημείο, μέσα στο λαβύρινθο με τις στοές, πρέπει να βρεθεί ένας πράσινος σπόρος, από τον οποίο, αν τον φυτέψουμε (δηλαδή αν πέσει) στο σωστό σημείο, θα φυτρώσει ένα μανιτάρι. Πηδώντας πάνω του, ο Jethro θα έχει αρκετό ύψος ώστε να βγει έξω. Το καπέλο είναι το κλειδί με το οποίο ξεκινά το ασανσέρ που οδηγεί στην έξοδο, γι' αυτό πρέπει να το εντοπίσετε πριν βγείτε, ώστε να γλιτώσετε περιττό κόπο. Το τρίτο επίπεδο είναι πιο ενδιαφέρον και καταλαμβάνει αρκετά μεγαλύτερη έκταση, με πολλούς ορόφους, ασανσέρ κ.λπ. Φυσικά, από την όλη υπόθεση δεν λεί-

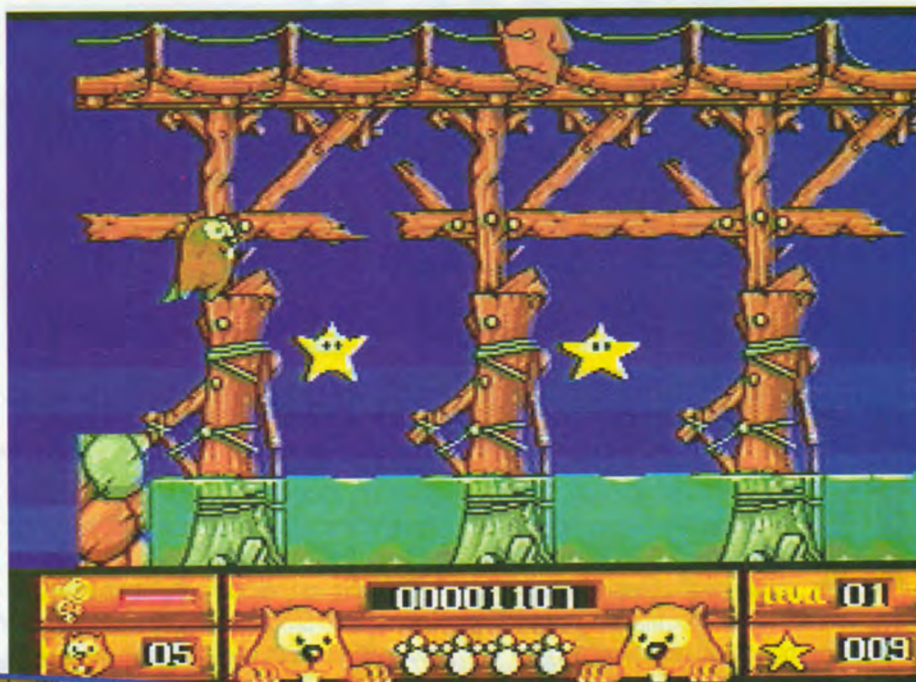






πουν και οι κακοί. Γκάνγκστερ, με τεράστια περίστροφα και ακόμη μεγαλύτερες σφαίρες, θα προσπαθήσουν να εμποδίσουν την πορεία του μικρούλη Jethro, ο οποίος όμως εμφανίζεται συνήθως πιο πονηρός από αυτούς. Οι Βραχάνθρωποι, τους οποίους θα συναντήσουμε, είναι μια εξελιγμένη φυλή που μοιάζει λίγο με τις μπουρμπουλήθρες του PANG. Αν δεν σε "φάει" ο πρώτος, σπάζει σε δυο μικρότερους που σε κυνηγούν (ευτυχώς το κακό σταματάει εδώ). Εδώ ψάχνουμε για το γνωστό καπέλο.

Ο γρίφος της επόμενης πίστας είναι να βρεθούν οι διακόπτες, οι οποίοι θέτουν σε λειτουργία τα ασανσέρ που θα οδηγήσουν στην έξοδο τον ήρωα και να ενεργοποιηθούν. Αυτό απαιτεί, πέραν των άλλων, αρκετά τυφλά άλματα στο κενό.



Η επόμενη, μια διαδρομή σε πάγο, θα είναι ο συνήθης τερματισμός του παιχνιδιού μας. Εδώ απαιτείται αρκετή ευχέρεια στο χειρισμό του μοχλού, αφού ο κάστοράς μας φαίνεται να μη φοράει λάστιχα για χιόνι και πάγο, με αποτέλεσμα να φρενάρει με καθυστέρηση τόση, ώστε να πέφτει αρκετά συχνά για ένα κρύο λουτρό στα παγωμένα νερά της λίμνης. Υπάρχει και συνέχεια βέβαια, στην οθόνη σας... Αααα, ξέχασα. Κατά τη διάρκεια όλων των περιπλανήσεων, σκοπός του Jethro είναι να μαζέψει όσο το δυνατόν περισσότερα αστεράκια, τα οποία θα του δώσουν τους πολυπόθητους πόντους, όπως αυτοί ανακοινώνονται επίσημα στο τέλος κάθε επιπέδου (σπουδαία τα λάχανα).



Από κίνηση τα πάει πολύ καλά. Και ο Jethro, αλλά και τα άλλα γραφικά (σκηνικά και sprites), κινούνται με ικανοποιητική ταχύτητα και ομαλότητα. Κάπως ενοχλητικό είναι το γεγονός ότι δεν υπάρχει parallax scrolling, αλλά διαβαθμίσεις των χρωμάτων, ανάλογα με το ύψος όπου βρισκόμαστε. Η λεπτομέρεια των γραφικών δεν είναι το χαρακτηριστικό του σημείο, είναι όμως χαριτωμένα και καθόλου χοντροκομμένα. Εκτός από αυτό, ο κάστοράς μας κινείται και χορεύει με μεγάλη χάρη, ανάλογα με τις κινήσεις του μοχλού.

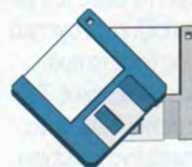
Ενα μειονέκτημα είναι ότι δεν υπάρχει ποικιλία κινουμένων στοιχείων. Για παράδειγμα, στο δεύτερο επίπεδο, εμφανίζονται όλο τα ίδια και τα ίδια 2-3 sprites, ενώ το ίδιο ισχύει και για τα backgrounds κάθε επιπέδου.

Αρκετά ηλίθια, δυστυχώς, συμπεριφέρονται τα εχθρικά sprites, τα οποία συνήθως εκτελούν απλά τις προγραμμένες πορείες τους πάνω στην οθόνη, αγνοώντας τον Jethro. Για παράδειγμα, οι γκάνγκστερ πυροβολούν ακόμη και αν ο Jethro δεν είναι μπροστά τους κ.ά. Δεν υπάρχει, δηλαδή, η έννοια της μονομαχίας.

Ο ήχος δεν είναι κάτι το ιδιαίτερο (άλλωστε δεν υπάρχουν και πολλά περιθώρια στα παιχνίδια του είδους) και μπορεί να είναι επιλογή μεταξύ ηχητικών εφέ και ενός βαρετού σκοπού.

Από τα καλά platform games, θα σας αρέσει αν επιδίδεστε στο άθλημα, όμως δεν θα τραβήξει νέους λάτρεις.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: triumph



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από AMIGA 500.

Γ. Κακαλέτρης

Προσεγμένα, αλλά λίγα.		
ΓΡΑΦΙΚΑ	**70%**	
Βαρετός, με κάποια εφέ.		
ΗΧΟΣ	**65%**	
Υπάρχει μια σχετική ποικιλία.		
GAMEPLAY	**65%**	
Το ανεβάζει η καλή κίνηση.		
ΓΕΝΙΚΑ	**65%**	

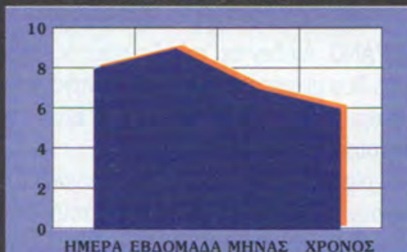
SOFTWARE REVIEW



IBM & COMPATIBLES

ΕΙΔΟΣ	PLATFORM GAME
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ	SIERRA

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Δεν θα το βαρεθείτε γρήγορα.

Ποιος είπε ότι η Sierra βγάζει μόνο καλά Adventures και ότι οι προσπάθειές της σε άλλους χώρους είναι καταδικασμένες από τη γένεσή τους; Οσοι πάντως το υποστηρίζουν μένουν εκτεθειμένοι από τη νέα παραγωγή της εταιρίας, το Incredible Machine. Είναι ένα Platform game πάνω σε μια έξυπνη ιδέα που δεν είχαμε ξανασυναντήσει. Ο σκοπός του παιχνιδιού είναι να τοποθετήσουμε κάποια αντικείμενα που έχουμε στη διάθεσή μας με τέτοιο τρόπο, ώστε να κάνουμε ό,τι μας ζητάει το πρόγραμμα. Για παράδειγμα, να ρίξουμε κάτω τον κουβά που κρέμεται από ένα σχοινί, να σπάσουμε κάποιο μπαλόνι και διάφορα άλλα που δεν μπορείτε να φανταστείτε. Υπάρχει μεγάλη γκάμα πραγμάτων, καθένα από τα οποία έχει τις δικές του ιδιαίτερες ιδιότητες. Τα πρώτα παζλ είναι σχετικά εύκολα και οι οδηγίες που σας δίνει το πρόγραμμα είναι πολύ σαφείς και περιεκτικές. Το παιχνίδι έχει πολλές πίστες με παζλ χωρίς να υπάρχει τυποποίηση. Τα αντικείμενα που έχουμε είναι από πολλών ειδών μπάλες, πιστόλια, κανόνια, λάμπες μέχρι και ζώα, όπως ποντίκια που παράγουν ενέργεια, γάτες, ψάρια και μαϊμούδες. Στο κάθε παζλ ισχύουν οι νόμοι της φυσικής που μάθαμε στο σχολείο (όπως η βαρύτητα, η κρούση κ.ά.) και οι νόμοι της ζωής (όπως για παράδειγμα το ότι οι γάτες κυνηγούν τα ψάρια και τα ποντίκια).

Μπορείτε να ξεκινήσετε από όποιο επίπεδο θέλετε, αρκεί βέβαια να γνωρίζετε τον κωδικό του επιπέδου. Κάθε φορά που τελειώνετε μια μηχανή, κερδίζετε μερικούς πόντους και ίσως και κάποιο bonus για τη γρήγορη λύση του παζλ. Εάν θέλετε μπορείτε να δείτε άλλη μια φορά τη σωστή μηχανή που φτιάξατε, για να "ανεβείτε" ψυχολογικά από τη μεγάλη επιτυχία σας. Το καλό σημείο του παιχνιδιού είναι ότι ανά πάσα στιγμή μπορείτε να δοκιμάζετε το έργο που έχετε ετοιμάσει. Στις δύσκολες πίστες, εκτός από το ότι για να βρείτε τη λύση χρειάζεται να δουλέψετε με πολλά αντικείμενα ταυτόχρονα, θα πρέπει να σκεφτείτε και τις διαφορετικές αντιδράσεις τους στις αλλαγές των συνθηκών στο φεγγάρι ή στον Κρόνο. Υπάρχει και μία επιλογή, με την οποία μπορείτε να φτιάξετε τη δική σας μηχανή με όποια αντικείμενα θέλετε.

Τα γραφικά είναι πολύ προσεγμένα και λεπτομερή, αν και δεν υπάρχει κάποια εικόνα στο background. Ο ήχος είναι πολύ καλός στη Soundblaster όπου έγινε το τεστ. Ακούγονται όλοι οι ήχοι που παράγονται από τη χρήση των πραγμάτων ή όταν αυτά συγκρούονται μεταξύ τους. Υπάρχει και ένα μουσικό κομμάτι που θυμίζει πάρα πολύ τη σειρά Larry. Ολος ο χειρισμός γίνεται από το ποντίκι πολύ εύκολα, αλλά ένα σημείο - το μοναδικό - που μας ενόχλησε ήταν το ότι δεν μπορούσαμε να δούμε ταυτόχρονα όλα τα αντικείμενα που είχαμε στη διάθεσή μας.

Γενικά το παιχνίδι θα γίνει αγαπητό από όλους τους φίλους της διασκέδασης για την εξυπνάδα και τη δημιουργικότητά του.

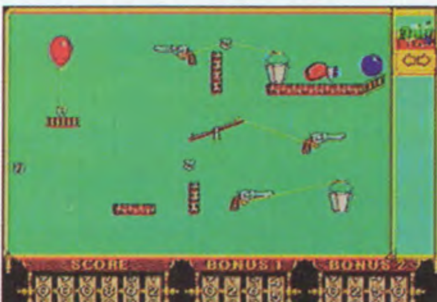
Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Argiris



Δοκιμάσαμε το παιχνίδι και πήραμε τις οθόνες από PC 386.

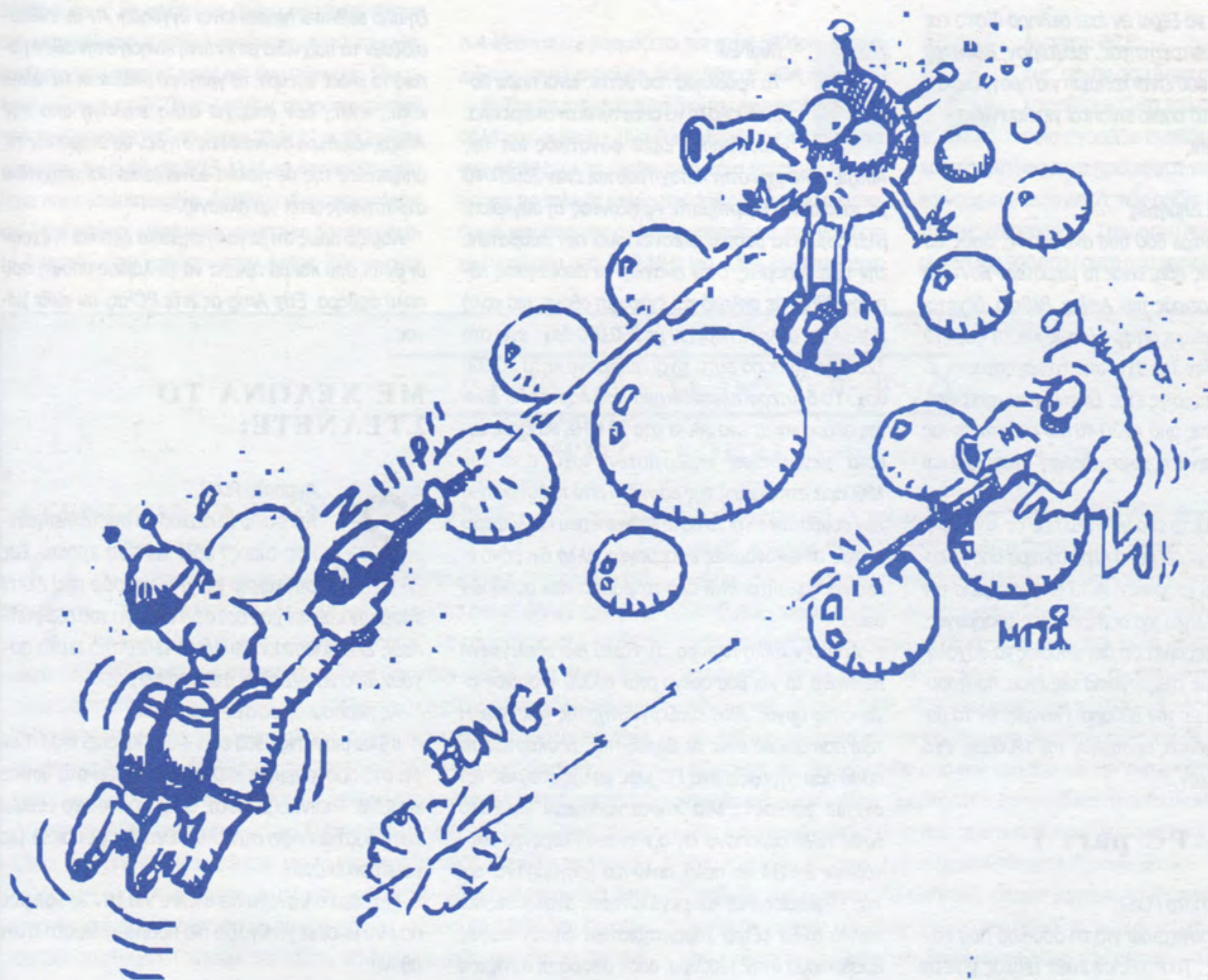
Κώστας Γιαγιάς





Αρκετή λεπτομέρεια.	ΓΡΑΦΙΚΑ	86%
Πολύ καλά εφέ.	ΗΧΟΣ	85%
Εύκολο για τον καθένα.	GAMEPLAY	89%
Ακόμα δεν το αγοράσατε;	ΓΕΝΙΚΑ	89%

PIXEL Ware



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



AMIGA 600 ή 1200;



Αγαπητό PIXEL,

Είμαι ένας καινούριος αναγνώστης σου και είναι η πρώτη φορά που σου γράφω. Σκοπός του γράμματός μου είναι να λάβω απαντήσεις σε μερικά ερωτήματά μου. Σκέφτομαι λοιπόν να αγοράσω μια Amiga 600. Πρώτα, θα ήθελα να ξέρω αν έχει σκληρό δίσκο και αν ναι, πόσης χωρητικότητας. Δεύτερον, θέλω να μάθω αν η Amiga 600 είναι χρήσιμη για προγράμματα στο επίπεδο στο οποίο είναι και για παιχνίδια.

Φιλικά, Δημήτρης



Φίλε Δημήτρη,

Η Amiga 600 που αναφέρεις, όπως θα ξέρεις ήδη, είναι το μικρότερο μοντέλο της σειράς των Amiga. Βέβαια, δέχεται σκληρό δίσκο, δυόμισι ιντσών (όπως και τα φορητά συμβατά), αλλά δεν τον έχει από το εργοστάσιο, εκτός αν εσύ το ζητήσεις έτσι. Οι χωρητικότητες ποικίλλουν, αρχίζοντας από τα 30-40 MB και φτάνοντας στα 250... Το ότι είναι η "μικρή αδερφή" όμως έχει και άλλες επιπτώσεις.

Η 1200άρα είναι το νέο μοντέλο που σε λίγο υψηλότερη τιμή προσφέρει πολύ περισσότερα από πλευράς ταχύτητας και γραφικών. Αυτά τα δύο σημεία την κάνουν πιο κατάλληλη για σοβαρότερες εφαρμογές, αν και αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορείς να ασχοληθείς πολύ άνετα με επεξεργασία κειμένου, προγραμματισμό κ.λπ. και με την 600άρα. Πάντως, αν το βαλάντιό σου το σηκώνει, προτίμησε την 1200άρα, έχει περισσότερο μέλλον...

AMIGA - PC part I



Αγαπητό PIXEL,

Σε συγχαίρω για τη δουλειά που κάνεις. Το PIXEL σε κάθε τεύχος γίνεται πιο σωστό και πιο ώριμο περιοδικό και εύχομαι να συνεχίζει να γίνεται αυτό. Είμαι 16 χρονών και σκέφτομαι να αγοράσω έναν υπολογιστή. Το πρόβλημα είναι ποιον.

Δεν γνωρίζω και πάρα πολλά από την αγορά των υπολογιστών και θέλω να επενδύσω τα χρήματά μου όσο το δυνατόν πιο καλά. Οι επιθυμίες μου κυμαίνονται ανάμεσα σε δύο υπολογιστές, την A1200 και έναν PC 386/SX. Παρακαλώ πολύ να μου πεις τα υπέρ και τα κατά κάθε μηχανήματος και ποιο μου συνιστάς να πάρω.

Your Friend, Bill



Dear Bill

Το πρόβλημα που θέτεις είναι πάρα πολύ δύσκολο να απαντηθεί αντικειμενικά. Προσωπικά, είμαι φανατικός fun της Amiga, αλλά έχω στην κατοχή μου και έναν 386DX/40 με τα κλασικά εξαρτήματα. Αρχίζοντας τη σύγκριση, βλέπουμε ένα βασικό πλεονέκτημα των συμβατών, την τιμή. Μπορείς, στην ανάγκη, να αποκτήσεις κάποιον 386sx με σκληρό και έγχρωμη οθόνη, μια καλή S-VGA και σκληρό περίπου με 250.000 δρχ., ενώ στη 1200άρα το ποσό αυτό είναι αυξημένο κατά 30.000 δρχ. Το δεύτερο πλεονέκτημα που παρατηρώ είναι ότι, ακόμα και με ένα 386sx στα 33 MHz, θα έχεις αρκετά μεγαλύτερη υπολογιστική ισχύ από την 1200άρα στη βασική της μορφή. Τρίτο πλεονέκτημα των συμβατών είναι το πολύ software που κυκλοφορεί κυρίως σε οικονομικές εφαρμογές, αλλά όχι μόνο εκεί, και καλύπτει έτσι όλο το φάσμα των σοβαρών users.

Από την άλλη πλευρά, τι; Πολύ πιο εξελιγμένο hardware, αν και βασισμένο στον 68020, ο οποίος είναι ο πιο αργός 32bit επεξεργαστής της Motorola. Η τιμή που αρχικά είναι σε βάρος της, αν σκεφτείς το ποσό που στοιχίζει ένα PC μιας καλής εταιρίας και όχι μια "μαϊμού"... Μια "κάρτα γραφικών" με 2 MB RAM, πολύ παραπάνω απ' ό,τι οι συνηθισμένες οικονομικές S-VGA και πολύ, πολύ πιο γρήγορη από αυτές. Περισσότερες και μεγαλύτερες αναλύσεις και πολλά άλλα έξτρα χαρακτηριστικά δίνουν σαφές προβάδισμα στην 1200άρα, όσον αφορά τη σύγκριση στον τομέα των γραφικών, όπως και στις εφαρμογές του τομέα αυτού.

Ο ήχος είναι το δεύτερο σημείο όπου η Amiga "χτυπά" δυνατά τη μάχη, αν και πραγματικά ξεπερνιέται από μια 16bit κάρτα ήχου στο PC, αλλά με έξτρα χρήματα. Το λειτουργικό της είναι όμως το αχτύπητο σημείο της, το οποίο και δεν θα μπορέσεις να πλησιάσεις με ένα συμβατό. Εντελώς προσωπικά βλέπω ότι η Amiga τραβάει το χρήστη να ασχοληθεί μαζί της, αν βέβαια έχει τα απαραίτητα έξτρα (π.χ. σκληρός). Δύσκολα θα καταλάβεις τη διαφορά της ταχύτητας των επεξεργαστών, χάρη στο εξελιγμένο λειτουργικό, αλλά στην ανάγκη ο 1230 της GVP φτάνει την 1200άρα κοντά στις επιδόσεις ενός 486 στα 33 MHz, με μια, αρκετά μεγάλη όμως, επιβάρυνση.

Η επεκτασιμότητα είναι με το μέρος του PC, αν και δεν πρόκειται να αντιμετωπίσεις το παραμικρό πρόβλημα στην 1200άρα.

Και για τα παιχνίδια; Αν παίζεις μόνο ή κυρίως adventures, ο κύριος Τσουρινάκης θα σου πρότεινε να πάρεις PC και θα είχε απόλυτο δίκιο, αφού τα 256 χρώματα, ο μεγάλος σκληρός και η μεγάλη υποστήριξη από software houses είναι εγγύηση. Αν σε ενθουσιάζουν τα παιχνίδια με έντονη κίνηση στην οθόνη όπως τα shoot 'em ups, τα γρήγορα platforms, τα rallies κ.λπ., κ.λπ., δεν υπάρχει άλλη επιλογή από την Amiga, ιδιαίτερα αν σκεφτείς ότι δεν θα στερηθείς τις υπηρεσίες της σε πολλά adventures και παιχνίδια στρατηγικής (έτσι για αλλαγή).

Νομίζω όμως ότι μεγάλη σημασία έχει και τι έχουν οι φίλοι σου και θα πρέπει να το λάβεις υπόψη σου πολύ σοβαρά. Είτε Amig-άς είτε PC-άς, αν είσαι μόνος...

ΜΕ ΧΕΛΩΝΑ ΤΟ ΣΤΕΛΝΕΤΕ;



Αγαπητό PIXEL,

Αγοράζω το περιοδικό σας (όχι ευγενικός τύπος) εδώ και ένα χρόνο. Σας συγχαίρω για την πρόοδο που έχετε κάνει (αν και δεν μου άρεσε η αλλαγή του εξωφύλλου). Έχω παρατηρήσει ότι τα τελευταία τεύχη αργούν λίγο να φτάσουν στα περίπτερα.

Ας περάσω όμως στις ερωτήσεις:

i) Έχω μια Amiga 500 plus + 512 KB chip RAM. Έχω δει στο πρόγραμμα X-COPY να μου λέει στο device και RAM. Τι εννοεί με αυτό; Θα μπορούσα να γράφω κάνα δυο παιχνίδια στη RAM; (Εντάξει, ρε παιδιά, μια ερώτηση έκανα.)

ii) Υπάρχει κανένα hardware για την Amiga μου που να μπορεί να βγάζει πιο πολλά χρώματα στην οθόνη;

iii) Σε προηγούμενο τεύχος σου (Ιανουαρίου 93, σελ. 15) γράφεις για έναν επιταχυντή που κοστίζει 120 λίρες Αγγλίας (περίπου 40.000 δρχ.), τον MACH-2. Πότε θα έρθει στην Ελλάδα; Θα τρέχει τα πάντα σε 16 MHz που λες;

Φιλικά, Ηρακλής Μαθιόπουλος



Φίλε Ηρακλή

Το περιοδικό μας αργεί λίγο να φτάσει στα περίπτερα, μάλλον γιατί αργούμε να τους το στείλουμε εμείς! Και αν θέλεις να ξέρεις, ούτε σε εμάς άρεσε η αλλαγή του εξωφύλλου, αλλά μερικά πράγματα είναι αναπόφευκτα...

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



Στις ερωτήσεις σου λοιπόν:

i) Θεωρώ περιττό να σου πω ότι και βέβαια δεν μπορείς να αντιγράψεις κάνα δυο παιχνίδια στη RAM του υπολογιστή σου... Με την επιλογή αυτή διατάζεις το X-COPY να κρατάει τα περιεχόμενα της δισκέτας και στη RAM για επανεγγραφές (π.χ. αν έχεις μόνο ένα drive).

ii) Υπάρχουν κάποια display enchancers για την 500άρα, όμως θα πρέπει να ξέρεις ότι στόχο έχουν την επαγγελματική αγορά γραφικών. Αυτό σημαίνει και "επαγγελματικές" τιμές και δυνατότητες. Σου υπενθυμίζουμε το DCTV που είχαμε παρουσιάσει πριν από τα Χριστούγεννα, το οποίο "βγάζει" εκατομμύρια χρώματα, όμως όχι σε RGB αλλά σε composite video (έχει και ενσωματωμένο digitizer). Υπάρχουν όμως και 24bit κάρτες γραφικών, οι οποίες δίνουν μέχρι 16,7 εκατομμύρια χρώματα στην Amiga. Τέτοια είναι η A-Video που εφαρμόζεται και στην 500άρα, αποτελώντας ταυτόχρονα και flicker fixer σε VGA monitor.

iii) Τον επιταχυντή αυτό δεν τον έχουμε δοκιμάσει, αλλά μου φαίνεται λίγο δύσκολο να τρέχει τα πάντα στα 16 MHz με το cache ανοιγμένο (το οποίο του δίνει και τις τελικές καλές επιδόσεις). Δεν αποκλείεται όμως, και από την άλλη θα μπορείς να τον γυρίζεις πολύ εύκολα στα 7,09 MHz για 100% συμβατότητα. Πάντως, θα έπρεπε να σκεφτείς και τους μεγαλύτερους επεξεργαστές, γιατί θα σου δώσουν πολύ καλύτερες επιδόσεις και δυνατότητα για 32bit RAM πέραν των 8 MB της 16bit FAST RAM του 68000 της Amiga. Προς το παρόν, δεν μας έχει ενημερώσει ακόμα κάποιος ότι τον φέρνει στην Ελλάδα.

Amiga - PC, part II



Αγαπητό PIXEL

Κατ' αρχήν σου δίνω συγχαρητήρια για την πλούσια ύλη του περιοδικού, το οποίο αγοράζω ανελλιπώς εδώ και τρία χρόνια. Αποφάσισα πρόσφατα να αγοράσω έναν καινούριο υπολογιστή, τον οποίο θα χρησιμοποιώ κυρίως για παιχνίδια. Στην αρχή ήμουν σίγουρος ότι μία Amiga 500 ήταν αυτό που χρειαζόμουν. Αφού ό–

ΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

POT - POURI

ΑΤΕΝΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ



Αγαπητό PIXEL,

Πρώτα θέλω να σε συγχαρώ για την ύλη σου και δεύτερον για το νέο σου look, που σε κάνει να ξεχωρίζεις απ' τα άλλα περιοδικά του είδους (και δεν είναι μόνο αυτό). Ας πάμε όμως στο κυρίως θέμα. Είμαι κάτοχος ενός Super NES και ενός GameBoy – όπως καταλαβαίνεις, είμαι φανατικός των games. Όμως τον τελευταίο καιρό με απασχολεί η αγορά ενός υπολογιστή για σοβαρούς σκοπούς. Εσύ ποιον θα μου πρότεινες; Έχω σκεφτεί τους Amiga 1200, Amstrad 7386 και Apple Macintosh Performa 400. Ποιος από αυτούς έχει το μεγαλύτερο μέλλον στην ελληνική αγορά και ποιος δέχεται μεγαλύτερες επεκτάσεις; Μιλάω μελλοντικά. Ας αλλάξουμε όμως θέμα. Πριν από δύο μήνες έμαθα για τα επιτραπέζια RPGs. Κυριολεκτικά εντυπωσιάστηκα και συμφώνησα με μερικούς φίλους μου να αγοράσουμε ένα. Εσύ ποιο προτείνεις; (Σκέψου ότι είμαστε αρχάριοι). Τέλος, θα ήθελα να σου δώσω μια συμβουλή. Πιστεύω ότι πρέπει να δημιουργηθεί μια στήλη Console Reviews, ώστε να ανταποκρίνεται στους χρήστες κονσολών, οι οποίοι δεν είναι και λίγοι. ΥΓ.: Τουλάχιστον, να υπάρχουν πολλά reviews για κονσόλες κάθε μήνα. Φιλικά, Θανάσης Χουλιαράς



Φίλε Θανάση,

Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και την τιμητική θέση που μας έχεις δώσει στις προτιμήσεις σου. Όπως θα έχεις ίσως διαβάσει σε άλλα γράμματα αυτόν και τον προηγούμενο μήνα, πολύς κόσμος δεν ξέρει τι να διαλέξει... Και εσύ στις επιλογές σου προσθέτεις έναν ακόμα αντίπαλο, τον Performa. (Άδικα όμως έχεις ξεχάσει το Γεράκι της Atari, το οποίο είναι δυναμικός αντίπαλος για τα υπόλοιπα.) Όπως καταλαβαίνεις, όλοι οι υπολογιστές που αναφέρεις παρουσιάζουν κάποια πλεονεκτήματα (και αντίστοιχα μειονεκτήματα), αλλιώς δεν θα υπήρχε και λόγος ύπαρξής τους στην αγορά. Αρχίζω από το "μέλλον": θα έλεγα για τον 7386 ότι... δεν συζητιέται, είναι PC. Η Amiga 1200... έχει τόσο πολύ παρελθόν (η τεράστια επιτυχία της 500) που το μέλλον διαγράφεται ακόμα καλύτερο, αν και ήρθε αρκετά καθυστερημένα. Ο Mac μπορεί να έχει κάποιο (μεγάλο) πρόβλημα σε gameware και υποστήριξη σε αυτό το συγκεκριμένο τομέα (π.χ. joysticks), αλλά σε σοβαρότερες εφαρμογές δεν νομίζω ότι τίθεται θέμα. Το Γεράκι έχει κάποια στοιχεία που το κάνουν να ξεχωρίζει (DSP, SCSI κ.ά.) και καθώς φαίνεται, με κάποιες αλχημείες θα λυθούν και πολλά από τα προβλήματα συμβατότητάς του με τους ST, αλλά το μέλλον του θα εξαρτηθεί από την τιμή του και την εκστρατεία υποστήριξης που θα αναλάβει η Atari. Προβλήματα; Στα συμβατά το πολύ ακριβό software καθώς και η πολύ χαμηλή μέση ποιότητα αυτού. Κακό κύριο λειτουργικό και χαμηλού επιπέδου (σε σχέση με τους αντιπάλους) τεχνολογία που, παρά τις προσπάθειες από μέρους CPU (386/486), δίνουν χαμηλές "επιδόσεις συστήματος". Αντίθετα, υψηλός ο ρυθμός με τον οποίο "βγαίνει η δουλειά" με ένα MAC, ενώ πολύ κοντά του βρίσκονται η Amiga και ο Falcon, που με πολύ καλά λειτουργικά προσφέρουν δυσανάλογα υψηλή απόδοση προς τιμή. Από επεκτάσεις... ό,τι θέλεις θα το βρεις για καθένα από τους υπολογιστές που αναφέρεις, αν και αυτό φαίνεται λίγο παράδοξο, τουλάχιστον για την Amiga στο μικρό κουτί όπου περιέχεται η κύρια μονάδα και το πληκτρολόγιο. Πραγματικά, όμως, δεν μπορώ να σου προτείνω κάτι, εκτός από μία συγκεκριμένη περίπτωση: αν θα ήθελες ταυτόχρονα να αντικαταστήσεις και την κονσόλα σου, νομίζω ότι η Amiga είναι ιδανική. Και να περάσουμε λίγο στα RPGs. Εμείς σου προτείνουμε να αγοράσεις το THE NEW DUNGEONS AND DRAGONS, το οποίο είναι ό,τι καλύτερο κυκλοφορεί για αρχάριους (για περισσότερες πληροφορίες στο τηλ.: 3606488).

Τώρα θα σου πούμε και κάτι, για το οποίο σίγουρα θα χαρείς. Από το Σεπτέμβριο, και κάθε μήνα, θα σε περιμένει μια έκπληξη στο Pixel. Θα βρίσκεις όχι μόνο πολλές σελίδες με reviews για κονσόλες, αλλά και διάφορα θέματα και προϊόντα γύρω από αυτές. Έχεις να πεις τίποτα!!!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



μως ερεύνησα περισσότερο το θέμα, ανακάλυψα ότι τα περισσότερα παιχνίδια υπάρχουν και σε έκδοση για PC, ενώ μερικά υπάρχουν μόνο για PC. Σε ακόμη περισσότερες σκέψεις με έβαλε η εμφάνιση της Amiga 1200 αλλά και η Amiga 600. Η απορία μου είναι λοιπόν ποιος από τους παραπάνω υπολογιστές είναι καλύτερος για παιχνίδια, σε συνάρτηση πάντα με την τιμή του. Μήπως η A500 παλιώνει; Ποιος υπολογιστής αναμένεται να βγάζει καλά παιχνίδια για πολύ καιρό ακόμη; Οσο για την καινούρια μορφή του περιοδικού, θα ήθελα να πω ότι, αν και είναι ομολογουμένως πιο ωραία, πολύ πιο πρακτική θα ήταν η παλιά μορφή, αν στη ράχη του περιοδικού, όπου έγραφε μόνο PIXEL, αναγράφονταν ο μήνας, το έτος και ο αριθμός του τεύχους για να διευκολυνθεί η ταξινόμησή τους και η εύρεση ενός τεύχους από βιβλιοθήκη. ΥΓ. Λάβετε υπόψη ότι θα χρησιμοποιώ τον υπολογιστή κυρίως για adventure και μετά για παιχνίδια άλλου είδους.

Με εκτίμηση, Στογιαννόπουλος Χρήστος
Θεσσαλονίκη

!

Αγαπητέ Χρήστο

Το δίλημμα στο οποίο βρίσκεσαι εσύ αντιμετωπίζει όλος ο computer-όκοσμος. Πολλά μηχανήματα, με διαφορετικές δυνατότητες και τιμές και, στο τέλος, τι να διαλέξει κανείς; Πάντως, κερδισμένος είναι ο αγοραστής, αρκεί να αντισταθεί στη μανία της υπερκατανάλωσης. Είναι απόλυτα σίγουρο ότι η ευχαρίστηση που μπορεί να προσφέρει ο υπολογιστής σου δεν εξαρτάται από την ποιότητα του hardware και πολλές φορές ούτε και του ίδιου του software, όσο και αν αυτό φαίνεται παράλογο. Στο παρελθόν χρήστες με Spectrum περνούσαν με το Booty ή text adventures ώρες ατελείωτες και τόσο ευχάριστες που δεν μπορούν να τις φανταστούν σήμερα κάτοχοι υπολογιστών απείρως ανώτερων του "μικρούλη". Και αυτό γιατί τίποτε σήμερα δεν φαίνεται τόσο καινούριο και πρωτότυπο όσο φαίνονταν τα πράγματα τότε, στις αρχές της computeromania. Αφού όμως δεν έχουμε άλλο τρόπο για να διαλέξουμε ένα από τα μηχανήματα που αναφέρεις, πρέπει σαφώς να κατατάξουμε πρώτη την Amiga 1200 ανάμεσα σε όλες τις προτιμήσεις σου. Και να γιατί: έχει το καλύτερο hardware και για adventures αλλά και για τα άλλα είδη παιχνιδιών. Με ένα συμβατό δεν νοείται να παίζεις arcade ή shoot 'em ups ή ποδοσφαιράκια - είναι συνήθως από φρικτά έως απαίσια. Ενα adventure όμως στην Amiga, ακόμη και αυτή τη στιγμή που συνήθως έχουν λιγότερα χρώματα από τα συμβατά, σου προσφέρει την ίδια απόλαυση. Το πρόβλημα είναι, όπως πολύ σωστά αναφέρεις, ότι υπάρχουν τίτλοι για PCs οι οποίοι ποτέ δεν κυκλοφόρησαν στην Amiga. Οι λόγοι είναι διάφοροι, με κυριότερο αυτόν της πειρατείας, και αρκετά σημαντικό την απαίτηση ύπαρξης δύο set γραφικών (για Amiga και για VGA). Η ταχύτητα της A500 είναι ένα ακόμα περιοριστικό σημείο, αφού τα adventures δεν γράφονται σε γλώσσες χαμηλού επιπέδου, απαιτώντας έτσι μεγαλύτερη υπολογιστική ισχύ για να δώσουν αξιόλογα αποτελέσματα. Η 1200 ίσως κάνει κάποιες μεγάλες εταιρίες που είχαν ξεχάσει την Amiga να γυρίσουν πάλι σε αυτή. Το μη ενδεικνυόμενο μηχάνημα πάντως για τη συγκεκριμένη δουλειά (adventures) είναι η 500άρα, αφού π.χ. ένας σκληρός δίσκος είναι αρκετά ακριβό εξάρτημα.

Η Amiga 600, αν και εύκολα παίρνει σκληρό δίσκο και είναι το πιο φτηνό μηχάνημα της λίστας σου, είναι πολύ κατώτερη της 1200 και δεν προσφέρει τη συμβατότητα με VGA αλλά ούτε την ταχύτητά της. Με το συμβατό θα έχεις σε χαμηλό σχετικά κόστος (περίπου της 1200) ένα configuration που θα μπορεί να τρέξει τα περισσότερα adventures (και στρατηγικής, γιατί και αυτά είναι ανάλογων απαιτήσεων). Θα πρέπει στην τιμή να υπολογίζεις βέβαια μια έγχρωμη S-VGA οθόνη και κάρτα ήχου. Δεδομένη θεωρείται η υποστήριξη των εταιριών, ενώ ελάχιστα είναι τα adventures που δεν κυκλοφόρησαν για PCs. Η επιλογή είναι δική σου και θα πρέπει να γίνει ανάμεσα σε 1200 και PC, αλλά οπωσδήποτε και τα δύο με πάνω από 80 MB σκληρό δίσκο!

ΠΡΟΤΕΙΝΕ ΜΟΥ ΚΑΤΙ, ΚΑΙ ΕΓΩ ΘΑ ΤΟ ΚΑΝΩ

?

Αγαπητό PIXEL,

θέλω κατ' αρχάς να σε συγχαρώ για το πλούσιο υλικό σου. Ησουν ένα καλό περιοδικό και με την αλλαγή σχήματος έγινες το καλύτερο. Είμαι κάτοχος μιας Amiga 500 με μισό megabyte RAM. Τώρα, με την εμφάνιση της 1200άρας, νιώθω την ανάγκη να αυξήσω τις δυνατότητές της. Τι μου προτείνεις;

Με εκτίμηση, Δημήτρης Ράικος

!

Φίλε Δημήτρη,

Πρώτα απ' όλα, σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Παρακάτω όμως τα πράγματα είναι λίγο δύσκολα, γιατί δεν μας λες τι θέλεις να κάνεις με την Amiga σου και μέχρι ποιου βαθμού θέλεις να φτάσει η εξέλιξή της. Πάντως, υπάρχουν δύο βασικά βήματα για να αρχίσεις να κάνεις κάτι σοβαρό με την Amiga σου: το πρώτο είναι μια επέκταση μνήμης στο 1 MB τουλάχιστον. Και ακόμα περισσότερο (μέχρι τα 2) θα ήταν καλύτερα, αλλά 1 φτάνει για όλα τα παιχνίδια, ενώ επαρκεί για να "ξεκινήσεις" και αρκετές εφαρμογές. Η δεύτερη απαραίτητη επέκταση είναι μια δεύτερη μονάδα αποθήκευσης. Αυτή μπορεί να είναι ένα δεύτερο drive (εξωτερικό) ή, για πιο ισχυρές τσέπες και απαιτήσεις, ένας σκληρός δίσκος. Στέκομαι στην πρώτη, η οποία είναι και η πιο προσιτή και σου τονίζω ότι χρειάζεται σε όλες τις εφαρμογές (ακόμα και αν δεν είναι απαραίτητη, διευκολύνει αφάνταστα), ενώ κάνει πολύ πιο ευχάριστα τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν πολλές δισκέτες. Αν με αυτό τον αντικειμενικά "βασικό" εξοπλισμό εισχωρήσεις σε πιο "βαθιές καταστάσεις", μπορείς τότε να αναζητήσεις την ταχύτητα και τα πολλά Megabytes...

PIXELARA, ΓΕΙΑ ΧΑΡΑΝΤΑΝ

?

Συντάκτες και λοιποί συγγενείς της PIXELάρας, γεια χαραντάν. Τι χαμπάρια; Μια χαρά μας βλέπω, φρέσκους, φρέσκους! Εμ, βέβαια, 100 τεύχη είναι αυτά! (Αντε και στα 1.000!) Λοιπόν, χρόνια πολλά και στα δικά μας εμείς οι ανύπαντροι, καλός πολίτης, 'ντάξει, καλά είναι; Χωρίς αστεία τώρα, ένα μεγάλο μπράβο σε όλους σας. Keep it up boy, we need it!!!

Λοιπόν, να μη σπαταλάω στιλό και χαρτί, μπαίνω στο ζουμί. Είμαι δευτεροετής στη γραφιστική και δουλεύω σε ένα μικρό τηλεοπτικό σταθμό (Channel One, αν έχετε ακουστά, Γλυφάδα μεριά, να κάνουμε και διαφήμιση.) Η δουλειά μου είναι να φτιάχνω με την Amiga μου σποτάκια για τις εκπομπές (τίτλους και λοιπά) και γενικά ό,τι έχει σχέση με γραφικά. Το θέμα είναι ότι η Amiga (2 MB, 40 MB HD) δεν μου αρκεί πλέον (δηλαδή τα σποτάκια είναι μάπα). Ζητώ λοιπόν να μου απαντήσετε ευθέως και χωρίς περιστροφές στην εξής ερώτηση: Ποια είναι η πρωτεύουσα της Γουαδελούπης; (Ωχ, sorry, αυτό είναι για το τηλεπαιχνίδι.) Λοιπόν, Amiga 1200, Atari Falcon ή 386 DX με Cirrus Logic (1.024x768x16.7 εκατ. χρώματα) κάνει τη δουλειά καλύτερα (genlocks, σκληροί και λοιπά δεδομένα για όλους); Ακόμα, το Video Toaster είναι καλό; Τι ακριβώς κάνει; Πόσο έχει; Συνδέεται σε 1200; Βγαίνει σε PAL έκδοση (όλα μαζί); Ξέρω, είναι τεράστιο το γράμμα, αλλά απαντήστε μου, γιατί τα έχω ψιλοπαίξει ψάχνοντας. Κάθε πωλητής μού λέει τα δικά του. Thanks anyway, folks!!!

IN PIXEL WE TRUST!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ΥΓ.: Για τον κ. Τσουρινάκη: Ωραίος, μεγάλε, είσαι και ο πρώτος! Αλλά γιατί τέτοιο φαρμάκι για τις Πολιτείες στο τ. 99; Εχω πάει αρκετές φορές και όπου πω ότι είμαι Greek (and proud of it), τα "αμερικανάκια" (sic) μου λένε τα καλύτερα λόγια για μας και τη μικρή μας αλλά περήφανη Ελλάδα μας (ρε γαμώτο).

Οχι εθνικισμοί και κακίες από έναν άνθρωπο του αναστήματός σου (2.15 δεν είσαι;)

Τάσος Χατζηφωτίου

! *Αγαπητέ Τάσο,*

το γράμμα σου είναι πραγματικά τονωτικό. Κάτι τέτοια χρειαζόμαστε για να γράψουμε και τις τελευταίες σελίδες της PIXELάρας σας, μετά από τσιγάρα, ποτά, αλκοόλ και νύχτες ύπνου στο χολ (γνωστό λαϊκόν άσμα). Και σε ευχαριστούμε και γι' αυτό αλλά και για τα πολύ καλά σου λόγια. Οπως θα έχεις προσέξει σε παλαιότερα PIXEL, έχουμε δώσει αρκετό βάρος στο θέμα VIDEO, ειδικά με την Amiga (και νομίζω ότι είχε αρκετή ανταπόκριση από τους αναγνώστες μας). Ετσι, μάλλον θα σου δώσουμε και τη σωστή απάντηση, η οποία στην περίπτωσή σου είναι μονολεκτική, σε πρώτη φάση: Amiga. Εξηγούμαι για να μην παρεξηγούμαι. Προφανώς σκέφτηκες το συμβατό, γιατί άκουσες τα 16,7 εκατ. χρώματα (σε 640x480). Πώς θα τα γράψεις σε video, αφού δεν βγαίνει PAL σήμα από τη VGA; Σκέφτεσαι κάποιο παράξενο και πανάκριβο αντίστοιχο GenLock; Και άντε τα κατάφερες... Με τι θα παίζεις τα animations και σε τι ταχύτητα; Ή νομίζεις ότι θα έχεις το Scala να σου κάνει τη δουλειά; Πρέπει να δεις προγράμματα του είδους να τρέχουν σε 486 για να συνειδητοποιήσεις το κωμικόν της υπόθεσης. Βέβαια, αν το ποσό που διαθέτεις είναι μια τάξη μεγέθους ανώτερο, τα πράγματα αλλάζουν και τα PCs μπαίνουν δυναμικά στη μάχη, αλλά για κάτω από 1.000.000 δεν υπάρχει ανταγωνισμός. Η Amiga φτιάχτηκε με το video στο μυαλό, αν και θα το έχεις υπόψη σου, γι' αυτό ακριβώς δεν πρόκειται να την ξεπεράσει κάτι άλλο με ανάλογο κόστος. Ο Falcon προσπαθεί να μπει σε ξένα χωράφια, αλλά δεν υπάρχει περίπτωση να τα καταφέρει. Είναι τόσα τα συν της Amiga (κορυφαίο software και hardware που εξελίσσεται εδώ και χρόνια γι' αυτό το σκοπό) που η υψηλότερη ταχύτητα επεξεργασίας του δεν θα είναι ικανή για να τον βοηθήσει. Ακόμη και το πλεονέκτημα της ταχύτητας ξεπερνιέται βέβαια εύκολα: GVP 1230 = Falcon x 2.5. Αν τώρα θέλεις πολύ χώρο και ικανοποιητική ταχύτητα, ίσως μια 4000 να είναι η ιδανική λύση. Μην ξεχνάς ότι τώρα πλέον θα υπάρχει και η οικονομική έκδοσή της: 68030/25 MHz, στα μισά λεφτά. Για να λέμε όμως και του στραβού το δίκιο, ακόμα και με την 4000/040 θα έχεις πρόβλημα σε animations με πολλά χρώματα, ακόμη και αν είναι 30 φορές πιο γρήγορη από μια Amiga 500. Τώρα για το Toaster επιφυλάσσομαι να μιλήσω, γιατί μέχρι κάποια στιγμή δεν υπήρχε PAL, οπότε και δεν μας ενδιέφερε καθόλου. Αν κάποιος μας πει ότι το έφερε στη χώρα μας (φυσικά PAL), τότε θα το δοκιμάσουμε και τα λέμε καλύτερα. Δεν μου λες τώρα... Τον Ανδρέα ξαπλωμένο ή όρθιο τον είδες;

Public Domain

Αυτόν το μήνα θα βρείτε παιχνίδια, utilities και πολλά χρήσιμα προγράμματα που λύνουν τα χέρια του απλού χρήστη. Τα προγράμματα βρίσκονται ήδη στις βιβλιοθήκες της CompuLink. Ραντεβού τον επόμενο μήνα.

• των Γ. Κακαλέτρη - Ηλ. Μανεσιώτη

DiskSPC

(ATARI)

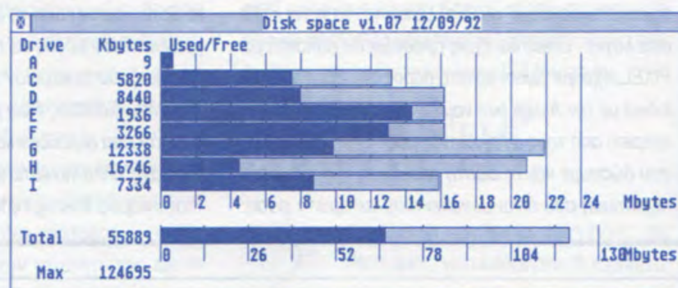


Το DiskSPC είναι ένα πρόγραμμα που δείχνει γραφικά το βαθμό χρησιμοποίησης των drives, είτε αυτά είναι partitions του σκληρού δίσκου είτε είναι floppy drives.

Το πρόγραμμα δείχνει γραφικά το μέγεθος του σκληρού δίσκου και του κατειλημμένου χώρου με τη βοήθεια γραφημάτων τύπου bar, τα οποία χρησιμοποιούνται με τέτοιο τρόπο, ώστε να δείχνουν παράλληλα και το ποσοστό ελεύθερου χώρου.

Κάνοντας click σε κάποια bar, αποκαλύπτει πληροφορίες για το drive, οι οποίες παίρνονται από το αντίστοιχο BIOS parameter block. Κάνοντας click στην τελευταία bar (συνολικός δείκτης) δίνονται πληροφορίες για τα drives σε αριθμητική μορφή.

Το DiskSPC είναι γραμμένο σε FTL-Modula 2 και υπάρχει σε δύο μορφές: σαν PRG και σαν ACC. Θα το βρείτε στην CompuLink σαν diskspc.arc.



DSP

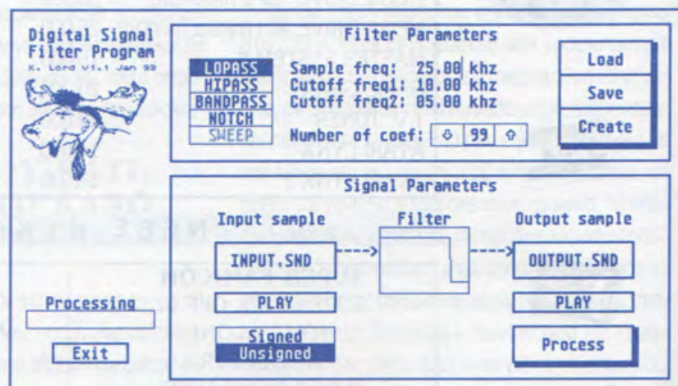
(ATARI ST/STE)



Το DSP (καμία σχέση με το chip του Falcon 030) είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας ψηφιακού σήματος, το οποίο σας επιτρέπει να κατασκευάσετε high pass και low pass ψηφιακά φίλτρα και να τα χρησιμοποιήσετε για την επεξεργασία ψηφιακής πληροφορίας, είτε αυτή είναι ηχητική είτε όχι.

Το πρόγραμμα τρέχει σε medium και high resolution, ενώ εργάζεται κανονικά ακόμα και με τους ST520, μια και ψηφιακά δείγματα δεν μεταφέρονται ολόκληρα στη μνήμη αλλά επεξεργάζονται ανά block των 4KBytes.

Το πλεονέκτημα αυτής της μεθόδου είναι ότι δεν απαιτείται μεγάλη μνήμη για την επεξεργασία της ψηφιακής πληροφορίας. Επειδή όμως τα δείγματα δεν βρίσκονται ολόκληρα στη μνήμη, το πρόγραμμα δεν μπορεί να τα αναπαραγάγει. Αυτό σημαίνει ότι το πρόγραμμα δεν είναι ιδιαίτερα εύχρηστο, μια και δεν μπορείτε να φορτώνετε κάποιο δείγμα, να χρησιμοποιείτε φίλτρα, να ακούτε το αποτέλεσμα και να συνεχίζετε αυτήν τη διαδικασία χωρίς να βγείτε από το πρόγραμμα. Οσον αφορά το DSP θα χρειαστείτε και κάποιο πρόγραμμα (δίνεται ένα μαζί με το DSP) για να ακούτε τους ήχους που αλλάζετε. Ολες οι λειτουργίες του προγράμματος βρίσκονται σε ένα dialog box, το οποίο χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πάνω μέρος ορίζονται οι παράμετροι των φίλτρων, ενώ στο κάτω γίνεται η επεξεργασία των δεδομένων.



Η πρώτη λειτουργία που θα χρησιμοποιήσετε είναι φυσικά η κατασκευή ενός φίλτρου. Αφού επιλέξετε αν θα είναι low pass ή high pass, θα πρέπει να εισάγετε τη συχνότητα δειγματοληψίας του σήματος που θα επεξεργαστείτε, τη συχνότητα αποκοπής (η οποία δεν πρέπει να είναι μεγαλύτερη από το 1/2 της συχνότητας δειγματοληψίας), καθώς και τον αριθμό των συντελεστών. Οσο περισσότεροι είναι οι συντελεστές

Public Domain

τόσο καλύτερη θα είναι η ποιότητα του φίλτρου. Φυσικά αυξάνεται αναλογικά και ο χρόνος επεξεργασίας.

Αφού ορίσετε το φίλτρο, μπορείτε τώρα να φορτώσετε κάποιο δείγμα και να το επεξεργαστείτε.

Το DSP συνοδεύεται από αναλυτικό readme.doc, που εξηγεί μέχρι και τον αλγόριθμο που χρησιμοποιεί. Θα το βρείτε στην CompuLink σαν dsp_prg.arc.

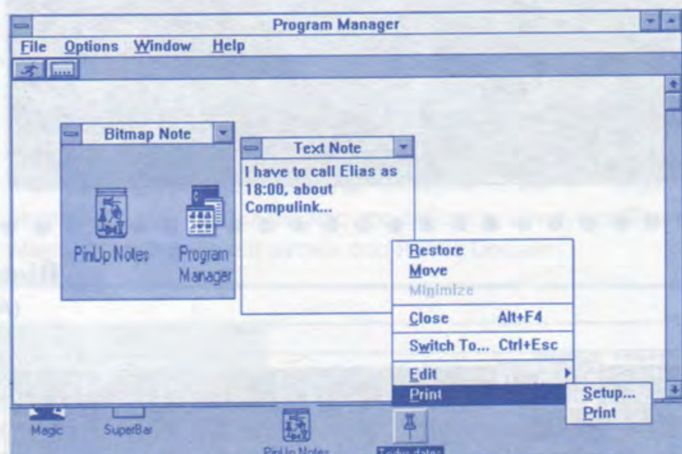
PinUp Notes 1.2
(PC)



Πρόκειται για ένα πολύ βολικό σημειωματάριο για τα Windows, το οποίο όμως ξεχωρίζει για τον τρόπο λειτουργίας και τις δυνατότητές του. Η βασική λειτουργία του είναι να προσφέρει, με έναν πολύ γρήγορο τρόπο, τη δυνατότητα στο χρήστη να κρατήσει κάποιες σημειώσεις, στις οποίες θα έχει πολύ γρήγορη πρόσβαση από το περιβάλλον των Windows. Ετσι, με ένα double click του αριστερού πλήκτρου του ποντικιού στο εικονίδιο του PinUp, εμφανίζεται ένα μικρό παράθυρο, στο οποίο θα μπει το κείμενο που θα πληκτρολογήσει ο χρήστης. Το κείμενο αυτό μπορεί να εκτυπωθεί με μια κατάλληλη επιλογή από τα μενού του παραθύρου.

Το πρωτότυπο σημείο του PinUp είναι ότι μπορεί, αντί για σημειώσεις, να κρατήσει ένα κομμάτι της οθόνης. Ετσι, με ένα διπλό πάτημα του δεξιού πλήκτρου του ποντικιού στο εικονίδιο, ένα νέο μικρό παράθυρο περιμένει να σημειωθεί το τμήμα της οθόνης που θα πρέπει να θυμηθεί. Και εδώ υπάρχει δυνατότητα εκτύπωσης και μάλιστα υπό κλίμακα.

Δυνατότητες Copy και Paste ανταλλάσσουν δεδομένα με τον clipboard των Windows. Σε περίπτωση εξόδου από τα Windows, τα ανοιχτά σημειώματα αποθηκεύονται αυτόματα και εμφανίζονται την επόμενη φορά που θα ενεργοποιηθεί το PinUp. Αυτό το καθιστά ιδανικό για τοποθέτηση στο WIN.INI. Τα διάφορα σημειώματα μπορούν να βρίσκονται στο desktop υπό μορφή εικονιδίων με τον επιθυμητό τίτλο, πράσινα για τα



κείμενα και κόκκινα για τα γραφικά, τα οποία ενεργοποιούνται με τον κλασικό τρόπο. Επίσης, μπορούν να υπάρχουν και μηνύματα που δεν εμφανίζονται με εικονίδια στην οθόνη, ώστε να μη γίνεται συνωστισμός.

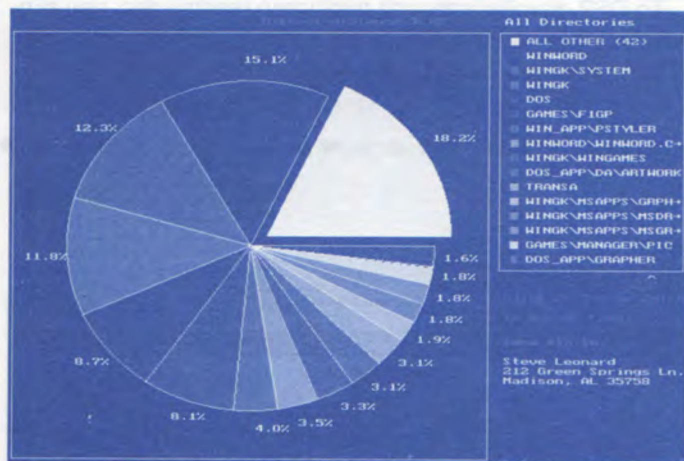
Το πρόγραμμα δεν είναι Public Domain, αλλά Shareware, και έτσι μπορεί κανείς να το δοκιμάσει για λίγο καιρό και αν του αρέσει στέλνει τα χρήματα που ζητά ο δημιουργός του και το χρησιμοποιεί ελεύθερα. Ερχεται από τις ΗΠΑ και τον Jonathan Reed, ο οποίος ζητά 5.95 δολάρια για τη μόνιμη χρήση του PinUp Notes.

DAAG - Disk At A Glance 3.10
(PC)



Εχετε αναλογιστεί πού έχει πάει όλος αυτός ο χώρος στο σκληρό σας δίσκο, τι σας έχει "φάει" τα πολύτιμα megabytes σας; Το DAAG είναι ένα εργαλείο με πολύ εύχρηστο γραφικό interface, με το οποίο θα μπορέσετε να ανιχνεύσετε τι έχει απασχολήσει το χώρο σας. Μετά την εκκίνησή του και την κατάλληλη προετοιμασία, μια λίστα με τα directories και όλα τα subdirectories του σκληρού σας δίσκου εμφανίζεται στην οθόνη σας με το μέγεθος του καθενός. Τα αποτελέσματα αυτά μπορούν να μεταφραστούν σε γραφήματα με τη μορφή πίτας ή μπαρών σε μια οθόνη EGA ή VGA. Βάσει της ανίχνευσης που κάνει κατά την εκκίνησή του, δημιουργεί στατιστικά στοιχεία για τα διάφορα είδη αρχείων που βρίσκονται στο σκληρό σας, εμφανίζει τα κρυμμένα directories κ.λπ. Ολα αυτά γίνονται με τη βοήθεια του ποντικιού, εκτός αν δεν υπάρχει βέβαια, οπότε συμβιβάζεται και με τα πλήκτρα. Τα διάφορα στοιχεία αποθηκεύονται σε ένα αρχείο, οπότε τη δεύτερη φορά που θα ξεκινήσει δεν χρειάζεται να διαβάσει όλο το σκληρό δίσκο. Αυτό

Public Domain

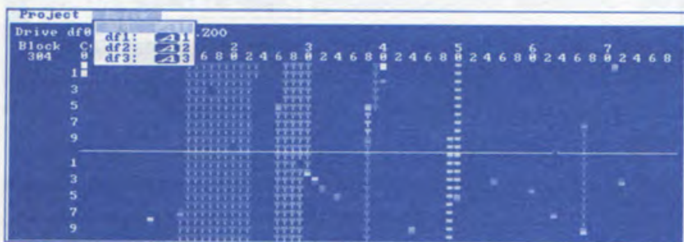


όμως είναι απαραίτητο να γίνεται σε τακτά χρονικά διαστήματα για να αντικατοπτρίζονται τα πραγματικά περιεχόμενα του σκληρού στο αρχείο των στοιχείων.

Μια ενδιαφέρουσα λειτουργία του DAAG είναι να βρίσκει ένα directory, δίνοντας μόνο τα πρώτα του γράμματα, οπότε το κάνει βολικό υποκατάστατο της εντολής CD. Επίσης μπορεί να χρησιμοποιείται για την εκκίνηση προγραμμάτων. Για να τρέξει απαιτεί 370KB μνήμης. Στις δυνατότητές του περιλαμβάνονται εκτυπώσεις των στοιχείων της ανίχνευσης.

Το DAAG είναι και αυτό Shareware, με μια προθεσμία δοκιμής 10 ημερών, η οποία πρέπει να ακολουθείται από την καταβολή του ποσού των 15 δολαρίων στον Steve Leonard, 212 Green Springs Ln., Madison, AL 35758.

DiskView
(Amiga)





Πρόκειται για ένα μικρό εργαλείο, το οποίο εμφανίζει πληροφορίες για τη δομή και τα blocks των δισκετών της Amiga σας. Γραμμένο σε assembly, μπορεί να χρησιμοποιηθεί και από το CLI, αλλά και από το Workbench και τρέχει σε όλες τις εκδόσεις του λειτουργικού.

Με το ξεκίνημα ανοίγει μια δική του οθόνη, στην οποία εμφανίζονται σαν μικρά κουτάκια τα 1.760 blocks μιας δισκέτας, 880 σε κάθε πλευρά της, χωρισμένα σε στήλες των 22, που αντιστοιχούν στα tracks της δισκέτας. Οι δισκέτες που διαβάζει είναι μόνο 880KB, δηλαδή οι κλασικές της Amiga και δεν ασχολείται με τις 1760KB. Με δύο pull-down menus γίνονται οι επιλογές του προγράμματος. Αυτές είναι το drive που θα ανιχνευτεί, και στο οποίο θα αναφέρονται όλες οι υπόλοιπες εργασίες, και ο τρόπος λειτουργίας του. Αυτόματα εμφανίζονται τα πρώτα στοιχεία για τη δισκέτα που μπαίνει στο drive, με τη μορφή χρωματισμών στον πίνακα των blocks. Από εκεί και με τη χρήση του ποντικιού, μπορεί ο χρήστης να διαβάσει τα αρχεία του δίσκου και να βρει τα blocks που καταλαμβάνουν, καθώς και πληροφορίες για κάθε block της δισκέτας.

Το DiskView έρχεται από τον Claude Abraham, 1999 Place Jules Leger, St-Bruno, QC, Canada και ανήκει στα Public Domain.

FastDisk II
(Amiga)



Το όνομα φανερώνει και το στόχο του πολύ καλού αυτού εργαλείου, ο οποίος δεν είναι άλλος από το να κάνει μια δισκέτα να "δουλεύει" πιο γρήγορα, έχουμε δηλαδή να κάνουμε με ένα disk optimizer. Θα έχετε ασφαλώς προσέξει ότι μερικές φορές το drive της Amiga σας αρχίζει να "γρατζουνάει" συνεχώς μια δισκέτα, μέχρι να εμφανίσει τα εικονίδιά της ή το directory ή στην προσπάθεια να φορτωθεί ένα πρόγραμμα από αυτή. Αυτό γίνεται συνήθως στις δισκέτες, στις οποίες κάποιος γράφει και σβήνει συνεχώς αρχεία, και οφείλεται στη συνεχή κίνηση των κεφαλών του drive για την περισυλλογή των blocks που απαρτίζουν ένα αρχείο ή μια λίστα (directory).

Η δουλειά του FastDisk είναι να διορθώσει - όσο γίνεται βέβαια - αυτή την κατάσταση, τοποθετώντας έτσι τα blocks της

Public Domain

δισκέτας, ώστε να απαιτείται η ελάχιστη κίνηση της κεφαλής για την ανάγνωση ενός ολόκληρου αρχείου. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μη χάνεται χρόνος από αυτή την κίνηση. Η βελτίωση στις "επιδόσεις" της δισκέτας σας μπορεί να φτάσει το 50% κατά το φόρτωμα προγραμμάτων, αλλά δεν είναι μόνο αυτό γιατί επιταχύνονται και οι διαδικασίες validation και booting και η ανάγνωση των directories.

Η ακριβής διαδικασία χρήσης είναι η εξής: βάζετε την πρωτότυπη δισκέτα στο ένα drive και τη δισκέτα προορισμού σε ένα δεύτερο και το πρόγραμμα "αντιγράφει" την πρώτη στη δεύτερη. Το αντίγραφο έχει όμως επάνω του τα "σημάδια" της επεξεργασίας του FastDisk. Αυτό όμως δεν σημαίνει καμία απώλεια συμβατότητας, αφού όλα όσα γίνονται είναι απόλυτα "νόμιμα". Αν δεν καταλάβατε, η ύπαρξη δύο drives είναι απαραίτητη, όπως και η αρκετή ελεύθερη μνήμη, για να δουλέψει το FastDisk. Μέσα από ένα μικρό user interface (προσθήκη στο original FastDisk) ορίζεται ο τρόπος λειτουργίας του: τα drives που θα χρησιμοποιηθούν, ο αλγόριθμος επεξεργασίας και αν θα φορμάρει τη δισκέτα τα προορισμού.



Ο συγγραφέας του original Fastdisk είναι ο Torsten Stolpmann, ενώ τις βελτιώσεις της έκδοσης II έκανε ο Oliver Wagner. Το DiskView II ανήκει στα Public Domain.

CONNECT 14400/LAPM
...Going On-Line...

On line

Γεια σας και πάλι! Είμαστε και πάλι On-Line, και Host συντάκτης (!) είναι ο Απόλλωνας Κουτλίδης. Το καλοκαίρι έχει επιτεθεί για τα καλά στη μεσογειακή μας χώρα, και σαν να μη μας έφτανε αυτό, έχουν πάρει "φωτιά" και οι λογαριασμοί του τηλεφώνου με τη χρονοχρέωση, και ανεβαίνει κι άλλο η θερμοκρασία! Και όχι τίποτε άλλο δηλαδή, αλλά θα πάθω τίποτε όταν έρθει ο επόμενος λογαριασμός (λογικό είναι, με τις ώρες που έχω μείνει μέσα στην CompuLink αυτόν το μήνα) και μετά θα λένε ότι έπαθα θερμοπληξία... Αμ δε! ΟΤΕ-πληξία θα είναι. Φαίνεται ότι ο ΟΤΕ έχει βάλει στόχο να εξαφανίσει τους μανιακούς των telecommunications από τη χώρα μας... αλλά αυτοί, απτόητοι! Εκεί, στον αγώνα, συνεχίζουν, και τα Downloads πάνε σύννεφο! Από την άλλη πλευρά πάλι, ενώ τα τοπικά τηλεφωνήματα μας προέκυψαν... υπεραστικά, οι συνδέσεις με Databanks του εξωτερικού πλησιάζουν όλο και πιο πολύ στο τοπικό standard. Για τι πράγμα μιλάω; Μα, φυσικά, για το περίφημο INTERNET, το διεθνές δίκτυο, για το οποίο όλο και περισσότερες συζητήσεις γίνονται, καθώς μέσω κάποιων κρατικών φορέων σιγά-σιγά η επαφή με αυτό μέσω αστικής κλήσης (από κάποιον κόμβο στη χώρα ή ακόμη και στην πόλη του καλούντος) έρχεται όλο και πιο κοντά στο μέσο χρήστη. Πολλοί από εσάς μπορεί να έχουν ακούσει γι' αυτό, αλλά πιθανότατα λίγοι είναι αυτοί που ξέρουν περί τίνος ακριβώς πρόκειται. Γι' αυτό και εγώ προτίθεμαι να σας ξεναγήσω στον κόσμο των διεθνών τηλεπικοινωνιών...

INTERNET

Κατ' αρχάς, το INTERNET δεν είναι μια μεμονωμένη υπηρεσία, αλλά περισσότερο ένας τίτλος που δίνεται σε ένα σύνολο υπηρεσιών ανά τον κόσμο, που είναι συνδεδεμένες μεταξύ τους, σχηματίζοντας ένα τεράστιο δίκτυο που αποτελείται από χιλιάδες κόμβους... Σ' αυτό το δίκτυο κάθε κόμβος έχει και τη διεύθυνσή του, η οποία είναι κωδικοποιημένη με μια ειδική μέθοδο. Ας πούμε το Πανεπιστήμιο της Νέας Υόρκης, που είναι ένας κόμβος του INTERNET, έχει κωδικό nyu.edu. Συνεπώς, κάποιος χρήστης στη Νέα Υόρκη που ανήκει στο υποσύστημα cso.vmd (πρόκειται απλά για το όνομα ενός υποσυστήματος) σε αυτόν τον κόμβο και έχει user-id malty θα έχει διεθνή E-mail διεύθυνση την: malta@cso.vmd.nyu.edu, που σημαίνει ότι, αν είστε συνδρομητής σε κάποια υπηρεσία που προσφέρει Internet E-mail, μπορείτε να στείλετε μηνύματα σε οποιονδήποτε άλλο χρήστη ανά τον κόσμο έχει πρόσβαση στο Internet, και το μήνυμα θα έχει φτάσει στη δική του υπηρεσία, οπότε και μπορεί να το διαβάσει, σε λιγότερο από ένα λεπτό (εάν βέβαια το μήνυμα δεν είναι πολύ μεγάλο). Εκτός φυσικά από το E-mail, υπάρχει και το ζήτημα των διεθνών υπηρεσιών (Databases, Newsletters, Bulletin Boards, ChatLines κ.λπ. σε διεθνές επίπεδο) αλλά και η μεταφορά αρχείων μέσω των διεθνών γραμμών του Internet. Για το σκοπό αυτό χρησιμοποιούνται δύο πρωτόκολλα: το Telnet και το Ftp (File Transfer Protocol). Το πρώτο πρωτόκολλο δίνει τη δυνατότητα σε ένα χρήστη να συνδεθεί σε κάποιο σύστημα ως κανονικός συνδρομητής, εφόσον βέβαια έχει κάποιο Password, εκτός και αν πρόκειται για κάποια υπηρεσία ελεύθερης εισόδου. Το δεύτερο πρωτόκολλο επιτρέπει τη μεταφορά αρχείων από ένα σύστημα σε ένα άλλο και έχει για το σκοπό αυτό κάποιες δεσμευμένες αποκλειστικές εντολές. Για να συνδεθεί κάποιος με ένα σύστημα για μεταφορά αρχείων, δεν είναι ανάγκη να είναι συνδρομητής σε κάποιο σύστημα. Κάποιο σύστημα που δεν επιτρέπει ελεύθερη είσοδο σε μη καταχωρισμένους συνδρομητές, μπορεί να επιτρέπει την είσοδο χωρίς σύνθημα σε οποιονδήποτε θέλει να πάρει κάποιο αρχείο, αλλά φυσικά μόνο για αυτό, και με πρόσβαση και πάλι σε συγκεκριμένες μόνον περιοχές του συστήματος (ώστε τα αρχεία των χρηστών λ.χ. να είναι προστατευμένα από αδιάκριτες ματιές).

Στο INTERNET δεν υπάρχει ουσιαστικά τρόπος να πάρεις κάποια λίστα των υπαρχόντων κόμβων. Καθημερινά, κάποιοι καινούριοι κόμβοι συνδέονται και κάποιοι παλιοί αποσυνδέονται. Ετσι, το να βρεις μια διεύθυνση είναι κατόρθωμα... ενώ το να βρεις κάποιο συγκεκριμένο αρχείο μέσα σε όλο το δίκτυο είναι πολύ χειρότερο από το να ψάχνεις βελόνα στ' άχυρα. Υπάρχουν χιλιάδες κόμβοι στο δίκτυο, και σε κάθε κόμβο βρίσκονται χιλιάδες αρχεία... Χάος! Ωστόσο, κάποιοι "καλοί" άνθρωποι έχουν ασχοληθεί με τη "χαρτογράφηση" του δικτύου και έχουν φτιάξει κάποιες λίστες με όσο το δυνατόν περισσότερες από τις υπηρεσίες του δικτύου που είναι "ανοικτές στο κοινό", με δημοφιλέστερη τη λίστα που ενημερώνει τακτικά ο Scott Yanoff (yanoff@csd4.csd.uwm.edu) και μπορεί να την πάρει κανείς με μια απλή εντολή finger, χωρίς να συνδεθεί με κάποιο δίκτυο. Εχουν γραφτεί μάλιστα βιβλία (!) με περιεχόμενο αποκλειστικά τις διευθύνσεις του Internet. Ενα από αυτά είναι το "The Whole Internet" του Ed Krol, που εκδίδεται στην Αμερική από τους O'Reilly & Associates.

Αυτά λοιπόν σαν γνωριμία με το Internet... Αν σας ενδιαφέρει να μάθετε περισσότερα σχετικά με το αχανές αυτό δίκτυο, τις υπηρεσίες που προσφέρει και τις προοπτικές που υπάρχουν για σύνδεση σ' αυτό το δί-

κτυο από τη χώρα μας, στείλτε ένα γράμμα στο περιοδικό, με την ένδειξη "Για τη στήλη On-Line", και στο τεύχος του Σεπτεμβρίου θα βρείτε περισσότερες πληροφορίες!

COMPULINK

Πλούσια ήταν και αυτόν το μήνα η κίνηση στην CompuLink. Δημιουργήθηκαν τρεις νέες διασκέψεις, ενώ κάποιες παλαιότερες συγχωνεύτηκαν σε μία... Ας δούμε όμως αναλυτικότερα τι έχει γίνει. Κατ' αρχάς, δημιουργήθηκε η διάσκεψη music από το χρήστη <george>, με θέμα "music in the 90s ...και όχι μόνο". Τα topics της διάσκεψης είναι chatter όπου γίνεται "συζήτηση και... ό,τι άλλο προκύψει!", reviews όπου γίνονται παρουσιάσεις νέων ή και παλιότερων δίσκων, είτε από τον moderator είτε από τα μέλη της διάσκεψης, charts όπου παρουσιάζονται τακτικά τα διεθνή top-ten, new_releases όπου παρουσιάζονται οι νέες κυκλοφορίες, quest όπου τα μέλη της διάσκεψης μπορούν να αφήνουν τις ερωτήσεις και τις απορίες τους, και ο moderator ή κάποιο μέλος θα απαντήσει, και τέλος το topic music_files όπου θα μπαίνουν αρχεία με γνωστά μουσικά κομμάτια, σύντομα. Η διάσκεψη έχει ήδη πολλή κίνηση και απ' ό,τι φαίνεται η CompuLink έχει πολλούς μουσικόφιλους... Επίσης, πρόσφατα ο moderator προκήρυξε ένα διαγωνισμό με δώρο ένα μουσικό CD! Μια άλλη διάσκεψη που δημιουργήθηκε πρόσφατα είναι οι "κόντρες" του χρήστη <arnold>, με θέμα τη φοβερή διαμάχη που έχει ξεσπάσει μεταξύ των PC και της AMIGA. Ο arnold, κάτοχος μίας AMIGA, δημιούργησε αυτή τη διάσκεψη με σκοπό τη συζήτηση σχετικά με τις εξελίξεις στο χώρο των δύο standards. Τα θέματα των μηνυμάτων που έχουν γραφτεί στη διάσκεψη είναι σχετικά με το νέο μηχάνημα της Commodore που ανακοινώθηκε και με τις πιθανές εξελίξεις και την τελική επικράτηση του ενός ή του άλλου standard. Αξίζουν συγχαρητήρια στον arnold, που υποστηρίζει πολύ σωστά τη διάσκεψη που δημιούργησε (προφανώς, έλαβε σοβαρά υπόψη τις οδηγίες που δημοσιεύτηκαν στο προηγούμενο pixel!)

Μια ακόμη διάσκεψη, που υπήρχε παλαιότερα αλλά χάθηκε και πρόσφατα επανεμφανίστηκε, είναι η infoweek, η περίφημη "πληροφορική εβδομάδα". Πρόκειται για μία διάσκεψη του συστήματος, κάτι σαν on-line εβδομαδιαίο περιοδικό, που ενημερώνει τα μέλη της για κάθε νέο στο χώρο της Πληροφορικής στην Ελλάδα ή το εξωτερικό, ενώ επίσης παρουσιάζονται και οι διαγωνισμοί υπολογιστικού εξοπλισμού που προκηρύσσονται... Μια διάσκεψη που σίγουρα θα ενδιαφέρει πολλούς!

Τέλος, μια ακόμη αλλαγή είναι ότι όλες οι διασκέψεις που περιείχαν Downloadable software για PC και συμβατούς (pc_windapp, pc_clipper, pc_c_Assembly, pc_graphics κ.λπ.) συγχωνεύτηκαν σε μία διάσκεψη σαν topics της, για διευκόλυνση των χρηστών. Η διάσκεψη αυτή είναι η pcfiles και, εκτός από τα topics που αντιστοιχούν στις παλιότερες διασκέψεις, έχουν προστεθεί και τα topics text (που περιέχει διάφορα text files που μπορεί να ενδιαφέρουν πολλούς) και το about, όπου οι χρήστες μπορούν να κάνουν διάφορα σχόλια γενικά για τη διάσκεψη, ή να ζητάνε κάποια συγκεκριμένα προγράμματα, τα οποία θα αναλάβει ο sysop να βρει και να προσθέσει στη διάσκεψη!

Στο on-line multi-user flight simulator της CompuLink, το περίφημο Airwarrior, προκηρύχτηκε νέος διαγωνισμός! Με την ευκαιρία της λήξης της περιόδου των εξετάσεων (καλή επιτυχία σε όλους όσοι περιμένουν αποτελέσματα!) διοργανώθηκε νέος διαγωνισμός στο Airwarrior, αποχαιρετιστήριος, πριν από την περίοδο του καλοκαιριού οπότε θα χαθούμε, εφόσον πολλοί θα φύγουν για διακοπές! Ο διαγωνισμός αρχίζει στις 5 Ιουλίου. Αρα, πιθανότατα θα έχει αρχίσει μέχρι την έκδοση του τεύχους! Ραντεβού λοιπόν το Σεπτέμβρη, με όλα τα νεότερα από το χώρο των telecommunications και τα αποτελέσματα του διαγωνισμού Airwarrior!

Line Dropped [Received Link Disconnect Frame]
YES CARRIER

Apollon
:-X

ΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΤΗΣ COMPULINK

Η CompuLink μεταφέρθηκε σε νέες εγκαταστάσεις στη Λεωφόρο Συγγρού 44. Συνεπώς, τα νέα τηλέφωνα της βάσης, με τα οποία μπορείτε να συνδέεστε, είναι τα παρακάτω:

Μέχρι τα 9600:
9242218
9242220
9242227
9242247

Μέχρι τα 2400:
9241478
9241518
9241747
9227606
9227665
9229128

Σε όλες τις γραμμές υποστηρίζονται τα πρωτόκολλα διόρθωσης λαθών και συμπίεσης δεδομένων MNP-5 και V42bis. Σύντομα, θα δοθούν και νέες γραμμές για την καλύτερη εξυπηρέτηση των χρηστών της βάσης. Για οποιαδήποτε πληροφορία (voice), μπορείτε να επικοινωνείτε με τα τηλέφωνα της Compupress (ζητήστε το Sysop της CompuLink.)

HINTS 'N' TIPS
ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

AMIGA

SUPER FROG

Οι κωδικοί του παιχνιδιού, από τους φίλους της στήλης Δημήτρη Ματθέ και Σπύρο Ψαρρά:

1 446364
2 984448
3 882311
4 992334
5 091332
6 467464
7 818234
8 298383
9 452234
10 984841
11 383772
12 387211
13 981122
14 017632
15 398112

TOKI

Τυπώστε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τη λέξη KILLER. Με τα function keys περνάτε επίπεδο.

FINAL BLOW

Παγώστε το παιχνίδι, πατήστε 6 φορές το F10 και ξετινάξτε τον αντίπαλό σας.

RISKY WOODS

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, πιέστε το F3 για να περάσετε στο επόμενο επίπεδο.

WRESTLEMANIA

Αν βαριέστε να κάνετε το joystick δεξιά-αριστερά για να δείρετε τον αντίπαλό σας, τότε απλά βάλτε το mouse στη θύρα του joystick. Οταν σας πιάσει ο αντίπαλος, απλά κουνήστε το mouse και θα τον νικήσετε. Ευχαριστούμε τον Δ. Ματθέ.

WINGS

Αν θέλετε να ανεβείτε γρήγορα βαθμό και να δοξαστείτε γρήγορα, κάντε τα εξής: Ενώ πετάτε με τους συναδέλφους σας, πυροβολήστε τους λίγο (προσοχή μην τους ρίξετε). Οι αντίπαλοί σας θα τους σκοτώσουν και εσείς θα γυρίσετε νικητής. Ευχαριστούμε τον Σπύρο Καμινιάρη.

OVER THE NET

Εάν σας φαίνεται δύσκολο να νικήσετε την αντίπαλη ομάδα, τότε κάντε τα εξής: Οταν κάνετε σερβίς, βάλτε τον έναν παίκτη να κοιτάει την ξανθιά κοπέλα στην εξέδρα (όσο πιο κοντά γίνεται), και ο άλλος να είναι ακίνητος!!! Οι αντίπαλοι δεν θα ακουμπήσουν την μπάλα, και εσείς θα πάρετε τους πόντους.

VENUS THE FLYTRAP

Οι κωδικοί του παιχνιδιού:

ΕΠΙΠΕΔΟ	ΚΩΔΙΚΟΣ
Frozen wastes	Mantids
Dead city	Cicadas
Wood world	Psyllids
Death valley	Satyrid
Creeping swamp	Lycaenid
Tech swamp	Pyralid
Translucent plant	Noctuid

POPULOUS 2

Σήμερα θα σας δώσουμε τους κωδικούς των πρώτων εκατό (ναι, καλά διαβάσατε) επιπέδων, από αυτό το πολύ καλό God-game. Στο επόμενο τεύχος θα σας δώσουμε τους άλλους 108 κωδικούς (τεράστιο αυτό το παιχνίδι). Τώρα θα μου πείτε γιατί δεν τους βάζω όλους σ' αυτό το τεύχος για να ξεμπερδεύουμε. Ε, πώς να το κάνουμε! Πρώτον για να σας βάλω να ασχοληθείτε λίγο μόνοι σας και δεύτερον για να περιμένετε με αγωνία το επόμενο PIXEL!!!

20 NGAF
26 UXCCAF
32 LDOMAD
36 ADUHAK
42 ALJIAC
48 PEHE
54 IIDDAF
60 INUNAD
66 LOISAB
70 OOOMAC
75 EMAAG
90 UXIT
96 LDAKAG
108 MEOMAB
114 ERNEAT
120 PIABAF
131 ACFEAG
136 OPUMAB
141 HEAGAF
147 NEMMAC
149 ITIMAT
155 IMALAF
161 MONEAC
167 WOOP
173 UPSIAG
179 TTAFAK
184 PIMOAT
190 JIERAF
195 ACUH
201 AMJIAG
202 UMQU
208 QUSOAG
211 NESIAF
214 MMFEAK
220 DDLLAB
224 LDAGAD
228 ADERAK
234ALAAAC
235 UNNEAK
241 SUABAK
244 EGUX
249 NEIIAK
251 LYLY
260 OMLOAF
263 AGISAK
268 UBMMAT
274 TUOWAF
280 VEEGAD
285 WISUAG
291 MODOAK
295 WOUMAF
301 UPTIAD
302 FEUBAF
305 SUHOAK
309 CCUPAF
315 LYINAD
320 DONEAG
324 OMAC
326 OOOPAK
332 UBSIAC
338 TUAF
344 VECCAF
350 GHOMAD
354 ABUHAK
360 ATJIAC
363 UNITAB
369 SUADAT
375 MNTTAK
381 LLLOAC
387 ACER
393 AMAAAG
399 LEQUAD
402 TUWOAC
408 VEII
414 GHAKAG
417 MOLLAK
423 WOUBAK
433 SUOWAB
434 ERVEAD
435 TTALAG
441 NENEAD
446 JIIIAT
452 OMAKAF
458 UMNGAC
463 LEETAG
464 QUHO
468 NGUPAB
474 UXINAT
479 SONEAC
485 OWOP
491 UNSIAG
497 SUAFAK
502 IIHOAT
503 MNCCAB
504 PIATAK
505 NEISAG
511 THAMAK
517 AKNEAB
518 OOEMAK
524 UBUXAB
530 TUUXAT
536 VEPIAF
540 DDLOAG
542 GHAGAD

—SPECTRUM—

HEROQUEST

Ο φίλος της στήλης, Δημήτρης Κοκότσης, σας συμβουλεύει: Στην αποστολή "THE

HINTS 'N' TIPS

ΕΠΕΜΒΑΣΕΙΣ

HUNTER", το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να βγείτε ξανά από την αρχική πόρτα. Κάντε συνέχεια αυτό το κόλπο και θα δείτε ότι τα λεφτά σας θα αυξάνονται. Κάντε Save, αφού μαζέψετε πολλά λεφτά, και αγοράσετε πολλά όπλα, για να γίνει ευκολότερη η αποστολή σας.

BLOODWYCH

Οταν συναντήσετε ένα τέρας, μιλήστε του και με το exchange πάρτε του ό,τι έχει. Στη συνέχεια ξανακάντε exchange και κλικάρετε με το βέλος στα φλουριά σας και ξαναβάλτε τα στη θέση τους. Θα παρατηρήσετε ότι έχουν αυξηθεί. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να φτάσετε τα 99 φλουριά. Το ίδιο ισχύει και με τα common keys, αλλά και με τα arrows.

Για να πάρετε έξτρα φαγητό, πείτε στο τέρας sell, έχοντας κλικάρει με το βέλος το φαγητό σας, και δεχτείτε την προσφορά του.

Τώρα, αν του πείτε buy, θα σας πουλάει φαγητό συνεχώς. Ετσι μπορείτε να αγοράσετε όσο φαγητό θέλετε.

Ευχαριστούμε τον Κωνσταντίνο Σπυρόπουλο.

—AMSTRAD—

BUBBLE BOBBLE

Ο κωδικός για τον τελικό κακό είναι ο εξής:

zzx5wyyzzzx1y43zzzx44wzz z11y24v86

NEW YORK WARRIORS

Για άπειρες ζωές επιλέξτε 2 players mode. Καθώς παίζετε, αφήστε τον έναν παίκτη να χάσει όλες τις ζωές του, και συνεχίστε με τον άλλον.

Στην επόμενη πίστα ο χαμένος παίκτης θα εμφανιστεί με άπειρες ζωές.

Τα κολπάκια για τον Amstrad μάς τα έφεραν στο γραφείο μας οι Δ. Ματθές και Σ. Καμινιάρης.

—PC—

DUNE II

Αν κάποιο εχθρικό όχημα πλησιάζει το δικό σας και εσείς δεν θέλετε να το αντιμετωπίσετε, τότε προσπαθήστε να κρατήσετε (να βλέπετε) στην οθόνη σας μόνο το δικό σας όχημα και όχι το εχθρικό. Τότε θα δείτε, στην οθόνη του radar σας, το εχθρικό όχημα να πηγαίνει πολύ αργά, και ας είναι πιο γρήγορο στην πραγματικότητα. Τέλος, στην 8η αλλά και στην 9η μάχη θα ήταν καλό να χτίζατε στα 15 Rocket Turret, γιατί μόνο με αυτά θα καταφέρετε να επιβιώσετε από τις επιθέσεις των εχθρών.

Αφού μαζέψετε αρκετό Spice, χτίστε ένα Starport, γιατί θα βρίσκετε πολλές φορές οχήματα σε φτηνότερες τιμές από τις αντίστοιχες των εργοστασίων. Ποτέ όμως μη φτιάξετε Barracks ή Wor, γιατί οι στρατιώτες δεν είναι αρκετά δυνατοί.

Τη βοήθεια για το Dune II προσφέρουν ο Π. Καρακίτσος και ο Γ. Τσουρουγιάννης.

CLOUDS OF XEEN

Εάν θέλετε να μαζέψετε πολλά λεφτά, κάντε το παρακάτω κόλπο: Πηγαίνετε κατευθείαν στο RiverCity και ψάξτε να βρείτε τον Lindon The Taskmaster. Αυτός θα σας προσφέρει 100 gold για κάθε εβδομάδα εργασίας. Δεχτείτε τη δουλειά που σας προσφέρει και κάντε αυτό το κόλπο όσες φορές θέλετε.

Θα δείτε σιγά-σιγά να συγκεντρώνεται ένα σημαντικό ποσόν. Αφού τελειώσετε, θα δείτε ότι οι χαρακτήρες σιγά-σιγά γερνάνε. Να όμως τι θα κάνετε: Χρησιμοποιήστε το Mr Wizard Help και θα βρεθείτε στο Vertigo. Πηγαίνετε τώρα στο Tavern και αλλάξτε τους χαρακτήρες σας.

Οι καινούριοι χαρακτήρες δεν θα έχουν γεράσει και θα έχουν μάλιστα τα λεφτά των προηγούμενων χαρακτήρων. Ετσι μπορείτε να αγοράσετε αρκετά όπλα και πανοπλίες. Επίσης, πρέπει οπωσδήποτε να αγοράσετε το Teleport Spell, όπως και το Levitate Spell, γιατί θα σας φανούν πολύ χρήσιμα αργότερα.

Τώρα, στο Night Shadow, θα βρείτε ένα coffin που δεν ανοίγει, αλλά θα βρείτε και 3 dials. Δείτε σε ποια ώρα βρίσκεστε και συγχρονίστε κατάλληλα τα dials, προσέξτε όμως γιατί και τα 3 dials πρέπει να έχουν το νούμερο της ώρας και όχι των λεπτών. Τώρα πλέον μπορείτε να το ανοίξετε.

Επίσης πολύ σημαντικό είναι να αγοράσετε το κάστρο Newcastle, γιατί εκεί θα βρείτε το ξίφος που θα σκοτώσει τον Lord Xeen. Χρησιμοποιήστε το Wizard Eye στο Dungeon του New Castle και θα εμφανιστεί ένα μυστικό δωμάτιο. Εκεί βρίσκεται το ξίφος, καθώς και 2 Potion Of Gods.

Τέλος πηγαίνετε στις 4 γωνίες του υπαίθρου, δηλαδή στις γωνίες-όρια του παιχνιδιού, και θα βρείτε 4 τοποθεσίες, οι οποίες είναι έξω από τα όρια του παιχνιδιού. Ενεργοποιήστε και τα 4 μηχανήματα που θα βρείτε και...

Οσο για την πόλη που βρίσκεται μέσα στο ηφαίστειο, ονομάζεται Shangri-la.

Ευχαριστούμε για τη βοήθεια τους Π. Καρακίτσο και Κ. Καραμουσαλή.

DUNABLASTER

Ο Μ. Σταύρος μας στέλνει τους πιο κάτω κωδικούς, για το πολύ καλό Dynablaster:

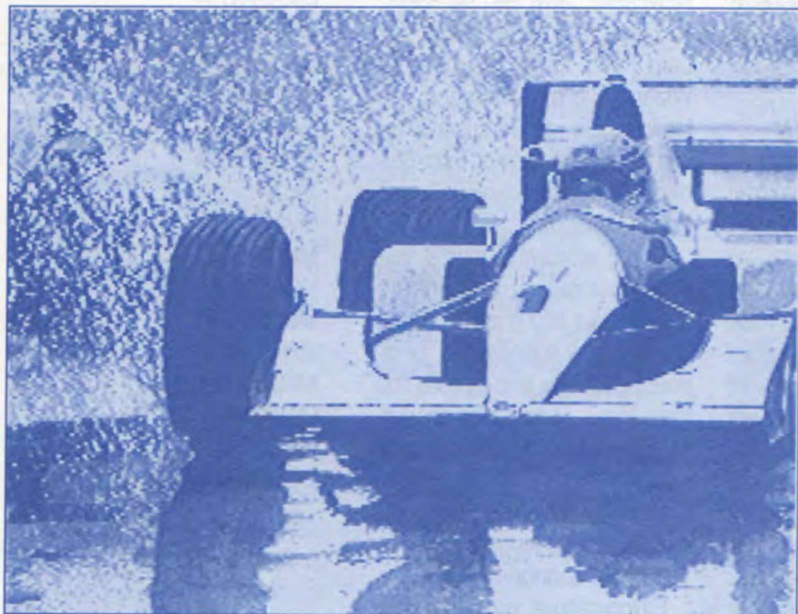
MCOLHVTN
UWGVQQLK
MARCWPYN
MCNAINYN
UOHZMQVN
MUKEESTN
UBRHQJLG
UAYVOHPP
MOAATPYN
UBHZINET
MKYAEEYH
MAVCQPGP
MCZNGTZP
UAKKITVU
MXEETJTS
UUNKWHEN
UWOVQGHK
UWEVVTAV
UXKKMSEG
MANEIECT
MWVEBHYH
UKFHNVHG
UUEVWSTE
UBZZITEG
UCAOVGHN
UANKVVEP
MUKCTWZT
UKAHWIAT
MWCESGTK
MXHEPBEK
MABEHTCP
MWFCSVVA
UBLHVLAV
UUVKMIVU
UAEFVWHU
UCHZOPRA
MBZNSPVA
MWKEINLH
MONATJYN
UCBOVHAP
MUCEOOVT
UWYVIWHV
MXCEMVTK
UAVKIMVU
MCCAGOCZ
UOBOWOAP (τελική πίστα)

PLAY THE GAME

Αυτό το μήνα, θα επανέλθουμε με ένα play the game και θα μιλήσουμε για αγώνες αυτοκινήτου. Συγκεκριμένα, θα σας μεταφέρουμε τις γνώσεις που αποκτήσαμε τόσα χρόνια στις πίστες της Imola, του Montreal, του Monaco, κ.λπ. Ασφαλώς θα καταλάβατε ότι μιλάμε για το καταπληκτικό Formula 1 Grand Prix της Microprose. Αν πιστεύετε πως ξέρετε τα πάντα γύρω από αυτό το παιχνίδι, όταν διαβάσετε το play the game, θα ανακαλύψετε τόσα ακόμη άλλα νέα στοιχεία, που θα πείτε: μα, πώς είναι δυνατόν!!! Πως δεν το είχα δει αυτό!!!

• του Κώστα Γιαγιά

FORMULA 1 Grand Prix



Με παίρνει ένα πρωί ο Ουμπέρτο τηλέφωνο και μου λέει: "Θέλω το Formula 1 Grand Prix της Microprose για Play the Game". Μα, Play the Game σε racing; Είναι αδύνατον, αφού το μυστικό της επιτυχίας μέσα στην πίστα είναι το ταλέντο και η σπιρτάδα του οδηγού. Αφού είδα ότι επέμενε, είπα να μη χαλάσω το χατίρι του κ. Αρχισυντάκτη.

Εβαλα λοιπόν τη στολή, τα γάντια και το κράνος μου και στρώθηκα μπροστά στον υπολογιστή μου για έναν καλό αγώνα. Αυτά που θα πούμε παρακάτω ισχύουν για αγώνα 100%, γιατί μόνο έτσι μετράει επίσημα το ρεκόρ που ίσως κάνετε. Ας περάσουμε τώρα στις ομάδες. Στο manual, όπως θα έχετε δει, υπάρχουν όλα τα ονόματα οδηγών και εταιριών, τα οποία μπορείτε να βάλετε στο παιχνίδι και μέσα εκεί να βάλετε και το όνομά σας στην ομάδα που θέλετε. Δεν παίζει ρόλο η ομάδα στο πόσο καλό αυτοκίνητο θα έχετε, αλλά ούτε και στα pits. Εγώ προσωπικά έχω βάλει τα ονόματα των οδηγών και των εταιριών του 1993, για να έχει περισσότερη προσέγγιση στην τωρινή πραγματικότητα. Εχω ακόμη διαλέξει το νούμερο 35, για να μπορώ να συναγωνίζομαι με όλα τα μεγάλα αυτοκίνητα. Στο Help Options Setup θεωρώ ότι όλα θα πρέπει να είναι "No", γιατί μόνο έτσι νιώθεις όλους τους κινδύνους αλλά και την κούραση του πραγματικού οδηγού F1. Αφού επιλέξετε να παίξετε όλο το πρωτάθλημα, τρέχετε όλες τις πίστες με συγκεκριμένη σειρά. Οταν εμφανιστεί η πίστα στην οθόνη σας, πρέπει να την αποτυπώσετε στο μυαλό σας και να δείτε τις παγίδες της. Αυτό θα σας βοηθήσει πολύ, γιατί κατά τη διάρκεια του αγώνα, όπως είναι λογικό, δεν μπορείτε να δείτε το χάρτη της πίστας. Είπαμε ότι είναι "τέλειος" εξομοιωτής, ακόμα και στις μικρές λεπτομέρειες.

ΣΤΗΝ ΠΙΣΤΑ

Ξεκινάμε κάνοντας ένα καλό practice, ενώ ταυτόχρονα μαθαίνουμε τις αντιδράσεις του αυτοκινήτου στην πίστα, αλλά και τις παγίδες της, όπως πολύ κλειστές στροφές κ.λπ. Κατά τη διάρκεια του practice κάνουμε και τις απαραίτητες ρυθμίσεις για να βελτιώσουμε το κράτημα, την επιτάχυνση και την τελική ταχύτητα. Διαλέγουμε τον τύπο των ελαστικών, την ισορροπία μεταξύ μπροστινών και πίσω φρένων, το ύψος και την κλίση των μπροστά και των πίσω φτερών και ρυθμίζουμε τις σχέσεις στο κιβώτιο ταχυτήτων. Κάθε αλλαγή που κάνετε πρέπει να τη δοκιμάζετε στην πίστα για να δείτε τα αποτελέσματα των αλλαγών.

Οταν ετοιμαστείτε και νομίζετε ότι είναι τέλειο, προχωράτε στο Qualify. Εκεί, στον πρώτο γύρο (μη χρονομετρημένος) προχωρήστε σταθερά και με πολλή προσοχή. Στο δεύτερο (πρώτος χρονομετρημένος) πηγαίνετε πολύ γρήγορα, δηλαδή στο όριο, για να κάνετε έναν καλό χρόνο. Αμέσως μετά μπείτε στα pits για να ξαναρχίσετε τη διαδικασία από την αρχή. Είναι καλύτερο να μην οδηγήσετε μέχρι τα pits, αλλά να πατήσετε το Q. Στο Qualify μπορείτε να αλλάξετε τα setups, αν και δεν θα σας το συνιστούσα. Οταν θεωρήσετε ότι ο χρόνος είναι πολύ καλός, μπορείτε να τρέξετε αλλά πριν από αυτόν μπορείτε να κάνετε pre-race practice για κάποιες μικροδιορθώσεις, ίσως και για να ξαναθυμηθείτε την πίστα.

Ξεκινάμε τον αγώνα πατώντας με δύναμη το γκάζι, ώστε η αδρεναλίνη να φτάσει στο υπέρτατο όριό της. Αν βρίσκεστε

στις πρώτες δύο-τρεις σειρές, ξεκινήστε γρήγορα για να μπείτε μπροστά στις πρώτες στροφές. Αν όμως βρίσκεστε αρκετά πίσω, ξεκινήστε γρήγορα και πολύ προσεκτικά. Χωρίς να μένετε πολύ πίσω, κρατήστε την ιδανική γραμμή και καθώς στην αρχή η κούρσα από τη μέση και πίσω είναι αργή, προσπερνάτε στις ευθείες και στα φρεναρίσματα. Σιγά-σιγά, καθώς ανεβαίνετε θέσεις, βλέπετε ότι καθαρίζει η κυκλοφορία. Εκεί πρέπει να ξεκινήσετε το δικό σας αγώνα.

ΤΕΧΝΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Κάτι που πρέπει να αναφέρουμε είναι ότι σημαντικό ρόλο παίζει και η σωστή επιλογή των ελαστικών. Τα very soft είναι καλά λάστιχα για μεγάλες ταχύτητες και γρήγορες στροφές. Το πρόβλημά τους είναι η μικρή διάρκεια ζωής. Τα C (soft ή slicks) είναι τα πιο συνηθισμένα λάστιχα αγώνων με μέτρια διάρκεια ζωής, που επιτρέπουν αρκετά γρήγορο αγώνα. Τα Medium είναι πιο σκληρά αλλά δεν έχουν τόσο μεγάλη τελική ταχύτητα.

Τέλος, τα A (Hard) είναι "αθάνατα" λάστιχα, αλλά δεν κάνουν για γρήγορες πίστες. Ακόμη υπάρχουν 4 set ελαστικών που χρησιμοποιούνται στο Qualify (Q) και τα (W) wet που είναι για βρεγμένες πίστες, επειδή έχουν ραβδώσεις για να φεύγει το νερό από τα αυλάκια.

Μέσα στον αγώνα τώρα, αν και δεν είναι βρεγμένη η πίστα, βάλτε τα C λάστιχα μέχρι περίπου τον 30ό γύρο. Αυτό με την προϋπόθεση ότι δεν βρίσκεστε συνέχεια για βοσκή στα χορτάρια. Εκεί μπαίνετε στα pits για μια γρήγορη αλλαγή σε D λάστιχα, ώστε να πάρετε διαφορά ή να φτάσετε κάποια προπορευόμενα αυτοκίνητα. Τα δευτερόλεπτα που χάνετε από τις αλλαγές ελαστικών τα κερδίζετε μέσα στον αγώνα.

Ολες αυτές οι συμβουλές για τα λάστιχα ισχύουν για τις περισσότερες πίστες ξεχωριστά. Βέβαια ο κάθε οδηγός έχει το δικό του τρόπο να ενεργεί σε διάφορες καταστάσεις. Για παράδειγμα, όταν μπροστά σας γίνεται ένα ατύχημα, μπορείτε να περάσετε γρήγορα ανάμεσα από τα τρακαρισμένα αυτοκίνητα ή να κόψετε την ταχύτητα και να περάσετε προσεκτικά.

Ο δεύτερος τρόπος είναι πιο λογικός και ασφαλής, αλλά ένας έμπειρος οδηγός με γρήγορα αντανακλαστικά θα ήταν ικανός να βρει κάποιο πέρασμα και να το εκμεταλλευτεί. Ακόμη θα σας συνιστούσαμε στο αρχικό practice, μέχρι να μάθετε την πίστα, να έχετε "Yes" το dotted best line. Αφού βέβαια χρησιμοποιήσετε χειροκίνητο κιβώτιο ταχυτήτων, καλό θα ήταν να βάλετε ανέβασμα το space και κατέβασμα το Alt για δύο λόγους.

Πρώτον, για να έχετε μια καλύτερη αίσθηση του μονοθέσιου, ελέγχοντας τις ταχύτητες από τους δύο αντίχειρες, και δεύτερον ότι μπορείτε να κατεβάσετε ταχύτητα την ώρα που γκαζώνετε.

Αυτό με τη χρήση μόνο του space είναι αδύνατο, με αποτέλεσμα το χάσιμο μερικών δευτερολέπτων. Ας δούμε τώρα τα μυστικά της κάθε πίστας ξεχωριστά με τη σειρά με την οποία τρέχετε στο παγκόσμιο πρωτάθλημα.

CIRCUITS

Phoenix (U.S.A): Η πίστα των ΗΠΑ είναι αρκετά δύσκολη,



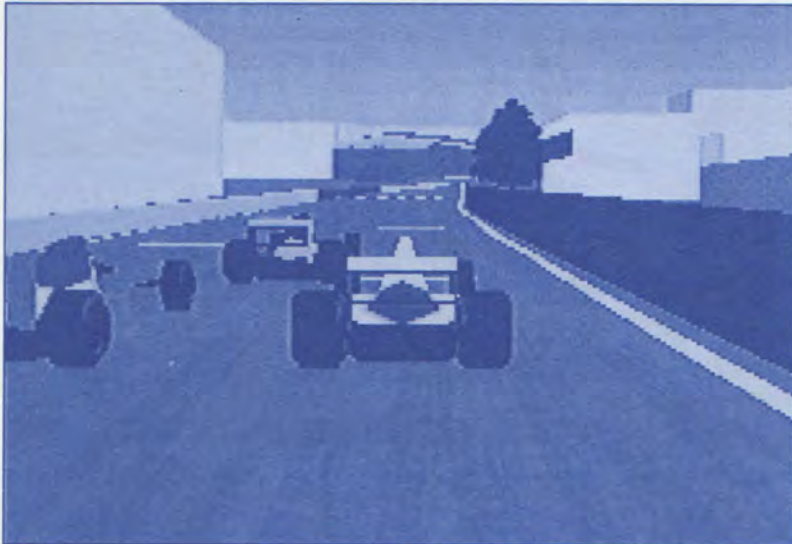
αφού στις άκρες της υπάρχουν παντιέρες και όχι γκαζόν. Λόγω των πολλών στροφών 90 μοιρών, η κούρσα γίνεται επίπονη για το κιβώτιο ταχυτήτων σας. Γι' αυτό ανεβάστε λίγο τις τρεις πρώτες ταχύτητες και μειώστε λίγο την 5η και την 6η. Ξεκινήστε με D λάστιχα και βάλτε τα φρένα στο 10 Front. Μειώστε κατά 8 to Rear Wing και ανεβάστε κατά 5 το front. Στον αγώνα προσοχή στις μεγάλες ευθείες, γιατί δεν είναι εύκολο να σταματήσετε έγκαιρα. Σημεία για προσπεράσματα στα φρένα των δύο μεγάλων ευθειών.

Interlagos (Brazil): Είναι δύσκολη και κουραστική κούρσα, επειδή έχει πολλές συνεχείς και κλειστές στροφές. Τα C λάστιχα είναι τα καλύτερα για τη Βραζιλία, το Rear wing στο 33 και 43 το Front wing και 6 Front brake. Καλά σημεία για περάσματα είναι στα φρένα της πρώτης αριστερής μετά το πρώτο saki και της τελευταίας ανοικτής αριστερής πριν από τον τερματισμό.

Imola (San Marino): Μια πολύ γρήγορη πίστα αλλά με δύσκολες στροφές. Μειώστε τις δύο πρώτες ταχύτητες και την τέταρτη και αυξήστε τις δύο τελευταίες. Τα φρένα αφήστε τα ανέπαφα και μειώστε το Front wing κατά 6. Λάστιχα βέβαια στην αρχή C αλλά στην πρώτη αλλαγή D. Προσπεράστε στις δύο πρώτες αριστερές και στο τέλος στο 5 πριν από τα pits.

Monaco (Monte-Carlo): Η πιο φημισμένη πίστα στην ιστορία της Formula 1 με το περιβόητο τούνελ και τη στενή πίστα. Εδώ χρησιμοποιήστε B λάστιχα και μετά, αν θέλετε, C. Βάλτε 13 στα μπροστινά φρένα και κατεβάστε κατά 7 το πίσω φτερό. Κατεβάστε λίγο την πρώτη, τη δεύτερη και την πέμπτη. Για προσπεράσματα καλά σημεία είναι λίγο πριν από τη γραμμή του τερματισμού από τα αριστερά, καθώς μπαίνετε στο τούνελ από τα δεξιά και στην έξοδο από αυτό από τα αριστερά.

PLAY THE GAME



Montreal (Canada): Μία από τις αγαπημένες πίστες των γρήγορων οδηγών. Ανεβάστε λίγο την πρώτη, τη δεύτερη και την τρίτη κατεβάζοντας λίγο την έκτη. Τα φρένα 5 μπροστά και λάστιχα C. Τα φτερά και τα δύο -5. Στα φρένα των μεγάλων στροφών και στο τέλος του διπλού S μπορείτε να προσπεράσετε άφοβα.

Mexico City (Mexico): Μια πολύ κουραστική πίστα για τις πολλές και κλειστές στροφές. Τα φρένα είναι εντάξει και τα λάστιχα C. Λόγω μεγάλου υψομέτρου στο Μεξικό, μειώστε και τα δύο φτερά κατά 11. Οι ταχύτητες πρέπει να αυξηθούν λίγο όλες. Τα μόνα σίγουρα σημεία είναι οι δύο ευθείες, αυτή του τερματισμού και αυτή πριν από την τελευταία δεξιά στροφή.

Magny-Cours (France): Μια πίστα όπου φαίνονται οι πραγματικά έμπειροι οδηγοί. Τα φρένα 6 μπροστά και τα φτερά +2 τα μπροστά και -8 τα πίσω. Οι ταχύτητες και τα ελαστικά είναι εντάξει. Σημεία για προσπεράσματα είναι η κατηφορική ευθεία πριν από το τελευταίο S και η μεγάλη ευθεία μετά τις τρεις πρώτες στροφές (2 αριστερές και μεγάλη δεξιά). Προσέξτε το τέλος αυτής της ευθείας, γιατί καταλήγει σε πολύ κλειστή δεξιά.

Silverstone (Great Britain): Ισως η πιο γρήγορη πίστα μαζί με τη Monza της Ιταλίας. Τα φρένα +6 πίσω και το πίσω φτερό +3, ενώ το μπροστά -4. Στους πρώτους γύρους λάστιχα C, αλλά μετά οπωσδήποτε D. Σημεία για προσπέραση είναι οι δύο αρχικές ευθείες πριν από τα συνεχή S, η ευθεία μετά τα S που οδηγεί στην κλειστή δεξιά και οι τρεις ευθείες που βρίσκονται πριν από τις τελευταίες στροφές των 90 μοιρών. Οι στροφές που βρίσκονται ανάμεσα σ' αυτές τις ευθείες (1 αριστερή και μια δεξιά) είναι υπερβολικά γρήγορες. Αυτή η πίστα μαζί με τη γαλλική και την ιταλική είναι οι αγαπημένες μου.

Hockenheim (Germany): Η μεγαλύτερη πίστα μαζί με αυτή του Βελγίου. Μια όμορφη κούρσα που βρίσκεται κατά το μεγαλύτερο μέρος της μέσα στο δάσος και αν δεν υπήρχαν τα σκληρά S τότε δεν θα αφήνατε καθόλου το γκάζι. Τα φρένα 4 πίσω και τα φτερά, +2 το μπροστά και -6 το πίσω. Λάστιχα C και μειωμένες οι 4 πρώτες ταχύτητες. Προσπερνάτε σε όλες τις μεγάλες ευθείες.

Hungaroring (Hungary): Σ' αυτή τη δύσκολη πίστα χρησιμοποιήστε B λάστιχα και αυξήστε κατά 7 τα μπροστινά φρένα. Ακόμη +3 το πίσω φτερό. Οι ταχύτητες είναι εντάξει. Προσπεράστε στα φρένα της ευθείας του τερματισμού.

SPA (Belgium): Μια πολύ κλειστή πίστα που μπορείτε να προσπεράσετε μόνο στις λίγες μεγάλες ευθείες με πολύ προσοχή. Τα φρένα 8 πίσω και -6 το μπροστινό φτερό. Λάστιχα D και ανεβασμένες λίγο οι 3 πρώτες ταχύτητες.

Monza (Italy): Σ' αυτή την πίστα η αδρεναλίνη κτυπάει κόκκινο και το κεφάλι έχει σφηνωθεί στο κάθισμα. Βέβαια είναι η καλύτερη πίστα για D λάστιχα και τα φρένα +5 στα πίσω. Το μπροστινό φτερό -6 και οι ταχύτητες όλες λίγο μειωμένες. Προσπερνάτε παντού εκτός από τα τρία κλειστά S.

Estoril (Portugal): Μια εκνευριστική πίστα, γιατί ψάχνεις να βρεις ευθεία με το κιάλι. Οι 4 πρώτες ταχύτητες λίγο αυξημένες και τα B λάστιχα είναι οι πρώτες απαραίτητες αλλαγές. Τα φρένα 6 μπροστά και το πίσω φτερό στο 33. Η μοναδική ευθεία της πίστας είναι ιδανική για προσπεράσματα.

Barcelona (Spain): Στην πίστα της Καταλονίας είναι αποκρουστική η παντελής έλλειψη γκαζόν. Βάλτε B λάστιχα και αφήστε φτερά και ταχύτητες όπως έχουν. Απλώς βάλτε +10 μπροστινά φρένα. Προσπεράστε στα φρένα της μεγάλης ευθείας.

Suzuka (Japan): Τίποτα το ιδιαίτερο εκτός ίσως από τη γέφυρα. Αυξήστε τα πίσω φρένα κατά 4 και το μπροστά φτερό κατά 6. Χρησιμοποιήστε C λάστιχα και μειώστε τις 2 πρώτες ταχύτητες αυξάνοντας την 4η και την 5η. Προσπεράστε στην τελική ευθεία και στην ευθεία στο πάνω μέρος της γέφυρας.

Adelaide (Australia): Μια δύσκολη αλλά συναρπαστική πίστα με πολλές και δύσκολες στροφές. Τα B λάστιχα είναι ιδανικά και τα φρένα 5 μπροστά, ενώ το πίσω φτερό στο 32. Λίγο μειωμένες οι 5 πρώτες ταχύτητες. Προσπέραση μόνο στη μεγάλη ευθεία. Οποιες προσπεράσεις κάνετε στο grand prix πρέπει να γίνονται με την τεχνική του slip-strim, η οποία αναλύεται στο manual του παιχνιδιού. Ετσι κερδίζετε κάποια έξτρα χιλιόμετρα που ίσως σας χαρίσουν κάποιο ρεκόρ.

Βάλτε τέρμα τα ηχεία της Sound Blaster, το κασετόφωνο να παίζει Hary Shade of winter και εσείς φωνάξτε: Τσίτα τα γκάζια.

COMPUTERS

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΟΛΑ ΜΑΖΙ 'Η ΧΩΡΙΣΤΑ: α) Spectrum +2, 128K β) Monitor Philips 12' γ) Multiface 128 δ) Συλλογή 1.000 προγραμμάτων ε) 40 αυθεντικά παιχνίδια. ΓΙΝΟΝΤΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΩΝ AMIGA. Λευτέρης. Τηλ.: 01 - 9918026.

ΕΥΚΑΙΡΙΑ! Πωλείται Sega MegaDrive με δύο τίτλους (Sonic Hedgehog και Super Hang-on) σε άριστη κατάσταση, αχρησιμοποίητα στα κουτιά τους σε καταπληκτική τιμή. Επίσης, πωλούνται τα Fortress of Fear, Speedball 2 και Allien 3 για το Gameboy. Ολα στα κουτιά τους και σε άριστη κατάσταση. Γιάννης. Περισσότερες πληροφορίες στο (01) 8612188.

AMIGA 500 ΜΕ ΕΓΓΥΗΣΗ + MONITOR + Μνήμη + TV Modulator + Joystick + ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ + βιβλία, πωλεί ΦΟΙΤΗΤΗΣ. ΜΑΖΙ ή ΞΕΧΩΡΙΣΤΑ 65.000 δρχ.!!! Παύλος. Τηλ.: 5752589.

6128 AMSTRAD ΕΓΧΡΩΜΟΣ αμεταχείριστος με joystick, ελληνικό και αγγλικό manual, δισκετοθήκη, πολλές δισκέτες, πολλά utilities και games πωλείται 70.000 δρχ. Κώστας. Τηλ.: 8826852.

AMIGA 500 MONITOR 1084 A501 MEMORY + clock DRIVE PROFEX SAMPLER 100 δισκέτες, δισκετοθήκες καλύμματα joystick. Τηλ.: 7710914.

ΔΩΡΕΑΝ GAMEBOY!! Ολοκαίνουριο μαζί ή ξεχωριστά με τα οκτώ δημοφιλέστερα παιχνίδια. Ολα στα κουτιά τους. Αντώνης. Τηλ.: 4930097.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ ATARI 520 ST πολλά παιχνίδια, όπως Kickoff 2, out RUN, TURTLES, MOONWALKER κ.ά. mouse + joystick + βιβλία. Τιμή συζητήσιμη. 2 - 6 μ.μ. Νίκος. Τηλ.: 8617321.

Amiga 500 1MB + 1084 Monitor + Manual + 2 Joysticks + Mouse + φίλτρο + 150 δισκέτες και printer Citizen 120 D (ελάχιστα χρησιμοποιημένο) και τα δύο μόνο 190.000 δρχ. Πωλούνται και χωριστά. Νίκος. Τηλ.: 9343409.

Πωλείται MEGADRIVE σε τιμή ευκαιρίας με ΠΕΝΤΕ παιχνίδια και ΔΥΟ joypads 60.000 δρχ. Αναγνωστόπουλος Διονύσης. Τηλ.: 6472742.

Proaudio Spectrum 16 45.000 δρχ., A1200 1084S 150.000 δρχ., A3000 1084S 70 δισκέτες 80.000 δρχ. Γιώργος. Τηλ.: 9237678.

Amiga 500 1 MB, 2ο drive, έγχρωμο monitor 1084S, πολλά βιβλία + δισκέτες, τιμή μοναδική. Κώστας. Τηλ.: 7700531.

Πωλείται καινούριος σχεδόν H/Y Great Wall GW 286, 16cimms, με δυνατότητα μετατροπής σε 386, κάρτα VGA, οθόνη VGA colour, πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων, σκληρό δίσκο 60 MB, Ram 1,2 Mb. κ. Μαδιά Νίκο (μετά τις 11 π.μ.). Τηλ.: 9335250.

AMIGA 2000 + monitor Acorn-colour + 2 drives + printer STAR-LC 10 II + 2 joystick + 200 προγράμματα. Τιμή ευκαιρίας, λόγω αναχώρησης στο εξωτερικό. Ηλίας. Καθημερινές 10:00-19:00. Τηλ.: 3217471.

Πωλείται Amiga 2000 με 42 MB HD 3 MB μνήμη PC κάρτα με 286/8 MHz 1 MB μνήμη. Ολα για 280.000 δρχ. Πληροφορίες Μάριος. Τηλ.: 4512192.

AMIGA 500 με 1 MB RAM, Atonce 80286 Emulator Kickstart 2.0 100.000 δρχ. Modem Maxan MNP5 2400 εξωτερικό 1 χρόνο εγγύηση 33.000 δρχ. Τηλ.: 2919542.

Πωλείται Amiga 500 με πολλά έξτρα για περισσότερες πληροφορίες. Κερκεμέζος Ηλίας. Απογευματινές ώρες. Τηλ.: 9818192.

Πωλείται Amstrad - 6128 Color. Δίνονται φίλτρο, οθόνη 350 φανταστικά παιχνίδια σε τιμή ευκαιρίας. Κιτσιανός Χριστόδουλος. Τηλ.: 2513348.

AMSTRAD 6128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ, πολλά παιχνίδια, joysticks, MANUAL ελληνικό, βιβλίο, προγράμματα 60.000 δρχ. Κώστας (απόγευμα). Τηλ.: 8021247.

Πωλείται AMSTRAD 128 ΕΓΧΡΩΜΟΣ. ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ κ. Παπαδοπούλου. Τηλ.: 9923446.

Νέο COMPUTER SHOP προσφέρει μέχρι 15 ΜΗΝΕΣ ΕΓΓΥΗΣΗ!!! + 20 FANTASTIC GAMES!!! σε όλα τα COMPUTERS: 1) AMIGA 500 = 65.000 δρχ. 2) AMIGA 500 PLUS = 80.000 δρχ. 3) ATARI 520 STE = 65.000 δρχ. 4) ATARI 1040 STE = 90.000 δρχ. 5) Pc, 286, 386, 486. ΔΕΚΤΕΣ ΚΑΙ ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ!!! κ. Βαγγέλης. Τηλ.: 4185693.

AMSTRAD C 128. Εγχρωμος, σε τέλεια κατάσταση πωλείται 65.000 δρχ. μαζί με 20 πολύ καλά παιχνίδια. Νίκος. Τηλ.: 9235181.

ATARI 1040, με δύο monitors για όλες τις αναλύσεις (έγχρωμο PHILIPS + ασπρόμαυρο SM124) + joystick + ποντίκι Sunnyline + παιχνίδια + βιβλία, πωλείται σε πολύ χαμηλή τιμή. Τηλ.: 6845544, Αλέξανδρος.

H/Y XT 8088, 10MHz, 2FDD 5,25, μονόχρωμο monitor χαμηλής ακτινοβολίας HANTAREX, με εσωτερικό modem HYUNDAI, 1.200 bauds και με μία δισκετοθήκη γεμάτη προγράμματα και παιχνίδια, πληκτρολόγιο 101 πλήκτρων XT/AT, κλειδί κεντρικού κλειδώματος πληκτρολογίου, ΜΟΝΟ 125.000 δρχ. Τιμή και ευκολίες συζητήσιμες. Στέλιος, τηλ.: 5949408.

Amiga 3000/25MHz/120MB Quantum με 15μηνες εγγυήσεις από 350.000 δρχ. Επίσης, Accelerators 68030 και 68881/25 με 32bit RAM για 500 και plus (πάνω από 6 φορές πιο γρήγορα!) από 150.000 δρχ. Δεκτές και ευκολίες. Τηλ.: 7248636, Γιώργος.

SOFTWARE

AMIGA - ATARI - PC - C64 κατευθείαν από εξωτερικό! ALL THE NEW GAMES AND UTILITIES!!! GameDisk = 250 δρχ. (10 + 2 ΔΩΡΟ). Ακόμα SERVICE AMIGA. Νάσιος Βαγγέλης, Πραξιτέλους 268. 185 36 Πειραιάς. Τηλ.: 4185693. "THE USER CLUB HOTLINE".

Amiga Games 500-600-1200. Τελευταίες κυκλοφορίες. Εγγυημένο φόρτωμα. Αντικαταβολές παντού. Diskgames 250 δρχ. Παπαδόπουλος Ιωάννης, Κύπρου 11, Χαϊδάρι. Τηλ.: 5822659.

ATARI ST/TT/XE: ΟΛΟΙ ΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ ATARI ΥΠΟΣΤΗΡΙΖΟΝΤΑΙ ΑΠΟ ΕΜΑΣ. ΠΛΗΡΗΣ ΣΕΙΡΑ SOFTWARE. ΠΑΝΩ ΑΠΟ 5.000 ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΝΕΩΣΗ ΑΠΟ ΕΥΡΩΠΗ: UTILITIES, ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ, GAMES, MIDI, ΣΤΙΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ VERSIONS ΜΕ ΟΔΗΓΙΕΣ. ΣΤΕΛΝΟΥΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ ΠΑΝΤΟΥ. ΔΕΧΟΜΑΣΤΕ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΕΣ. ΓΙΑΝΝΗΣ - ΤΑΚΗΣ ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ, ΤΗΛ.: 6817379. ΤΩΡΑ ΚΑΙ TOS 2.06 ΣΕ EPROMS ΓΙΑ ΟΠΟΙΟΔΗΠΟΤΕ STE!

GDS AMIGA CENTER. Από τη διεθνή παραγωγή ευρωπαϊκή και αμερικανική διαθέτουμε: GAMES - ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ. Εγγυημένη λειτουργία, ποιότητα και οικονομία. Αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης και δύο δι-

σκέτες δωρεάν. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ΧΡΟΝΟ ΡΕΚΟΡ. Τηλεφωνήστε τώρα για να σας στείλουμε τον πλήρη κατάλογο μας εντελώς δωρεάν. Ο ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ SENSIBLE-SOCCER συνεχίζεται, επικοινωνήστε μαζί μας το συντομότερο για συμμετοχή. Σπυρόπουλος Γιώργος, Λομβάρδου 8 (Λ. ΑΛΕΞΑΝΔΡΑΣ - ΓΚΥΖΗ). Τηλ.: 6432279.

ATARI ST. Φίλοι του Atari, τώρα γνωρίζετε όλοι ποιος σας υποστηρίζει. Η μεγαλύτερη και πιο ενημερωμένη συλλογή προγραμμάτων στη διάθεσή σας. Τα πάντα από games, utilities, midi κ.λπ. Εβδομαδιαία ανανέωση από το εξωτερικό. Αντικαταβολές και κατάλογος σε όλη την Ελλάδα. Λαλαούνης Γιώργος, Φορμίωνος 72. Τηλ.: 7512756.

AMIGA SOFTWARE - HARDWARE. Πωλούνται παιχνίδια, UTILITIES από τεράστια συλλογή. Ολα VIRUS FREE 100%. Συνεχής Ανανέωση - Τιμές Καταπληκτικές. Στέλνουμε ΠΑΝΤΟΥ. Φόρτωμα ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ. Τώρα και CLUB!!! Από Hardware SIMMS ΜΝΗΜΗΣ, HARD DISKS A590-GVP, AT-ONCE 35.000, DRIVES 19.000, GENLOCK SETRONICS 35000, SAMPLERS, DIGITIZERS, Βιβλία προγραμματισμού κ.λπ. ΥΠΕΥΘΥΝΟ SERVICE ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Σωτηρόπουλος Γιάννης, Κέρκυρας 10. Τηλ.: 5620754.

32 BIT games center. PC-Atari-Amiga. Εισαγωγές από Γερμανία - Βέλγιο - Αγγλία. Αντικαταβολές. Υπάρχουν όλα και τρέχουν. Μπερτσάκος Αναστάσιος, Σπ. Τρικούπη 132. Τηλ.: 8239965.

AMIGA SERVICE SPECIALISTS. Εξειδικευμένο SERVICE για AMIGA αυθημερόν. Ακόμα δύσκολα εξαρτήματα όπως ΠΛΑΣΤΙΚΑ ΠΕΡΙΒΛΗΜΑΤΑ για AMIGA 500 κ.λπ. Τέλος Τροφοδοτικά, Πληκτρολόγια, Εσωτερικά ή Εξωτερικά DRIVES και ROMS 1,2-1,3-2,0. Γιάννης. Τηλ.: 5620754.

IRON SOFT - AMIGA GAMES. Τηλεφωνήστε τώρα για να πάρετε προγράμματα με 250 δρχ. GAME + DISK μόνο. ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ ΦΟΡΤΩΜΑ. Δωρεάν κατάλογος. Γκούτσης Δημήτρης, Νικοτσαρά 6, 412 23 Λάρισα. Τηλ.: 041 - 288704.



CD-ROM ενοικιάζονται όλοι οι τελευταίοι τίτλοι σε CD εφαρμογές. Games Adventures. Χρονόπουλος Λάμπρος, Κολοκοτρώνη & Μιαούλη 52, Γλυφάδα. Τηλ.: 9646322.

A-SOFT όλα τα προγράμματα - παιχνίδια και εφαρμογές για PC και Amiga. Τιμές καταπληκτικές. Δωρεάν κατάλογος. Μπάρκουλης Αντρέας, Σολωμού 13, Α. Γλυφάδα. Τηλ.: 9646322.

PC Games. Ολα τα καινούρια, όλα τα ακυκλοφόρητα. Τιμές ασυναγώνιστες. Πολλές προσφορές. Παπασωτηρίου Κώστας, Ψηλορείτου 25. Τηλ.: 9829739.

AMIGA SOFTWARE BEYONDERS. GAMES - ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ - ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΑ. Εγγραφή σε ΕΠΩΝΥΜΗ δισκέτα στην ίδια χαμηλή τιμή!! Εγγυημένο φόρτωμα, αντικατάσταση σε περίπτωση βλάβης. Στέλνονται αντικαταβολές παντού σε ΤΑΧΥΤΗΤΑ ΡΕΚΟΡ!! Τηλεφωνήστε ΤΩΡΑ στα 2752205, 2873162 ΑΚΗΣ-ΑΓΓΕΛΟΣ, FAX: 2873162 για να σας στείλουμε ΔΩΡΕΑΝ τον ΠΛΗΡΗ ΕΝΗΜΕΡΩΜΕΝΟ ΚΑΤΑΛΟΓΟ που διαθέτουμε ΣΕ LASER ΕΚΤΥΠΩΣΗ!!! Σπυρόπουλος Αγγελος, Ομορφοκλησιάς 35, Καλογρέζα.

ATARI ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ 300 δρχ.!!! ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος! Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ!! ΝΕΟΙ ΤΙΤΛΟΙ από εξωτερικό!!! Χατζησταύρου Βλάσης - Δημήτρης, Μπελογιάννη, Πεύκα, 570 10, Θεσ/νίκη. Τηλ.: 031 - 673226.

******AMIGA TOP****** 1) Games, Utilities, Docdisks! 2) ΠΑΜΦΘΗΝΕΣ Δισκέτες! 3) ΤΑΧΥΤΑΤΕΣ παραδόσεις! 4) ΣΥΜΦΕΡΟΥΣΕΣ Συνδρομές! 5) ΓΙΓΑΝΤΙΑΙΑ Συλλογή! Μαστοράκης Σωκράτης, Κύπρου 32, Μαρούσι. Τηλ.: 8023576.

PC Club τεράστια συλλογή games, programmes, utilities κατευθείαν από το εξωτερικό. Αντικαταβολές σε όλη την Ελλάδα. Τιμές μοναδικές. Καραγιαννόπουλος Δημήτρης, Γυμναστηρίου 4. Τηλ.: 9751869, 9253146.

***** AMIGA USER CLUB *****
A500/A500+/A600/A1200
* GAME + DISK 300 δρχ.
* ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ από 200 δρχ.
* ΕΒΔΟΜΑΔΙΑΙΑ ανανέωση από το ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΕΓΓΥΗΜΕΝΟ φόρτωμα
* VIRUS FREE 100%
* ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΕΣ παντού
* ΤΑΧΥΤΗΤΑ εξυπηρέτησης
* ΔΩΡΕΑΝ κατάλογος. Αβραμίδης Γιώργος, Εργασίας 5, Νέα Ιωνία. Τηλ.: 2797445, (0294) 91049.

***** ΠΕΤΡΟΥΠΟΛΗ - AMIGA ****** Οι πιο ΓΡΗΓΟΡΕΣ εισαγωγές από Ευρώπη. GAMEDISK 250. ΜΕΓΑΛΟΣ αριθμός P.D. DEMOS-UTILITIES από ΑΓΓΛΙΑ. SUPER ΣΥΝΔΡΟΜΗ 120 DISKS 5.000 δρχ. με δικαίωμα επιλογής + ΔΩΡΕΑΝ ΤΑΧΥΔΡΟΜΙΚΑ + ΦΘΗΝΕΣ ΔΙΣΚΕΤΕΣ NAME. Στέλνονται ταχύτατα ΠΑΝΤΟΥ. ΕΙΔΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ GAMEDISK 200 δρχ. + Δωρεάν κατάλογος. Στεργίου Βασίλης, Μακεδονίας 31, Πετρούπολη. Τηλ.: 5012307.

Blade Runners Game + Disk PC 400 Atari 300 Amiga 200. Συνδρομές, κατάλογος. Παραγγελίες Τ.Θ. 26049, 10022 Αθήνα, HARRIF DEGART.

Amstrad 6128 μόνο 55.000 δρχ. Commodore 64, 100 παιχνίδια 28.000 δρχ. Εγχρωμη οθόνη QL μόνο 27.000 δρχ. (πρωινές ώρες). Βουκάτος Αλέξανδρος, Παραλία Ασπροπύργου, Ασπρόπυργος. Τηλ.: 5350018, 5575597.

ATARI FANATICS CLUB. GAMEDISK 300 δρχ. Πάμφθηνες συνδρομές - συνέπεια. Αγγελος, τηλ.: 9630577. Γιάννης, τηλ.: 9520432. Πολυχρονόπουλος Γιάννης, Ιφιγενείας 95, Καλλιθέα.

Το μεγάλο πρωτάθλημα NBA PLAY OFF στη ΘΕΣ/ΝΙΚΗ είναι πια γεγονός. Συμμετοχές ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΕΝΕΣ. Βερνής Δημήτρης - Τσιλώνης Βίκτωρ, Μυκήνων 20 - Πεισιδίας 17. Δημήτρης, τηλ.: 838204. Βίκτωρ, τηλ.: 615607.

ATARI - PC - AMIGA CLUB. Συνδρομές - αντικαταβολές - προγράμματα. ΔΩΡΕΑΝ joysticks και προγράμματα. Γιακουμής Νίκος - Γαβράς Γιώργος, Σερίφου 8. Νίκος, τηλ.: 8042196. Γιώργος, τηλ.: 0294 - 95814.

Amiga Software. Gamedisc 500. Συνδρομές από 200. Αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ! Παράδοση αυθημερόν. ΠΑΜΦΘΗΝΑ περιφερειακά για AMIGA-PC Video Back up Solution. Σύντομα κοντά σας με το πρώτο κατάστημα με PD library και περιφερειακά σε εξευτελιστικές τιμές. Παραγγέλλουμε από Γερμανία το περιφερειακό της αρεσκείας σας. Παλαιοδήμος Αρης, Ζερβουδάκη 56. Τηλ.: 8315442.

ΠΕΡΙΣΤΕΡΙ AMIGA CLUB. Εχουμε όλα τα παιχνίδια και UTILITIES για AMIGA 500, 500 plus και 1200!! Παράδοση στο σπίτι σας και αντικαταβολές ΠΑΝΤΟΥ. Τηλεφωνήστε μας ΤΩΡΑ!! Αντωνόπουλος Μανώλης, Ελλης 131. Τηλ.: 01 - 5743080.

***** AMIGA GAMES ***** Gamedisk 250 δρχ. Παράδοση κατ' οί-



κον. Εγγυημένο φόρτωμα. Κατάλογος Δωρεάν. Πανελλήνιες Αντικαταβολές. Φθηνές Συνδρομές. Καβουκλής Σάκης, Δερβενακίων 32, Ν. Χαλκηδόνα. (Απόγευμα). Τηλ.: 01 - 2515447.

***** ELECTRON AMIGA *****
- NAME Programdisc: 300
- Συνδρομές (Program): 80
- Αυθημερόν παράδοση στο σπίτι - Ηλεκτρονικός κατάλογος δωρεάν - Πάμφθηνες κενές NAME. Δημόπουλος Νίκος, Χανίων 28, 185 33 Πειραιάς. Τηλ.: 4111461 - 9301258.

PC games + utilities. Ολα τα τελευταία παιχνίδια και προγράμματα. Game + disk = 500 δρχ. Αντικαταβολή παντού. Παράδοση κατ' οίκον. Πολυχρονίου Μίμης, Μ. Μπότσαρη 17, Αιγάλεω. Τηλ.: 5987587, 5983717.

AmigaStation PD: Το πρώτο ελληνικό PD AMIGA CLUB. Ειδικό τμήμα A1200. Συνδρομές Games - PD Utilities. Μηνιαία PD δισκέτα - δώρο στους συνδρομητές. Συλλογές PD: Utilities, Intromakers, Viruskillers, Hackingtools, Crunchers, BBS, Disktools, Diskmagazine, Slideshow κ.λπ. A1200: 30 δισκέτες με 24 Bit εικόνες ειδικά για AGA. HOI: Το πρώτο ACADEMO. Utils1: Utilities A1200. Επίσης: 1) VIDEOBACKUP: Αντιγράψτε γρήγορα σκληρό δίσκο ή δισκέτες σε VHS VIDEO (με Verify!!!) - ΤΕΛΕΙΟ. 2) Videogold Collection: 15 δισκέτες για γάμους, εκδηλώσεις, πάρτι (DPAINT). 3) Η μεγαλύτερη συλλογή PROFESSIONAL CLIPART (20 δισκέτες). 4) System Test, Drive Alignment: Ελεγχος Hardware. 5) Play 'n' Rave 2: Music Demomaker. 6) Demomaker 2: 4 δισκέτες, ελλ. Fonts, ελλ. οδηγίες. 7) Sound Tracker: μουσικό πακέτο, 16 δισκέτες, ελλ. οδηγίες. 8) Hardware αντιγραφικά, τροφοδοτικά 200 W, κλειδωτήρι για DOSfiles. Κατσάνος Θεόφιλος, Πατησίων 207, Αθήνα 11253. Τηλ.: 8617222, 2928478 απογεύματα.

1000 Btrees Shareware, 5000 προγράμματα για PCs απευθείας από Αγγλία, όλα με οδηγίες στα ελληνικά. Τελευταίες εκδόσεις των καλύτερων παιχνιδιών, utilities, εκπαιδευτικών, windows applications, tools κ.ά. Ειδικές ΣΥΛΛΟΓΕΣ για προγραμματιστές. Διακίνηση ελληνικών shareware προγραμμάτων. Πληροφορίες, ΔΩΡΕΑΝ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ στη διεύθυνση: Τ.Θ. 50805, 54014 Θεσσαλονίκης 22 (Οχι συστημένα).

COMMODORE 64/128. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ, ΚΑΣΕΤΑ - ΔΙΣΚΕΤΑ, ΕΓΧΡΩΜΑ MONITORS, COMMODORE 64, DRIVES, AMIGA 500. Μιχάλης. Τηλ.: 4181420.

Amiga Software. Ολα τα τελευταία παιχνίδια. Το GAME + DISK 250 δρχ. Τεράστια συλλογή. Ανανέωση κάθε εβδομάδα. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Κυριάκος - Σπύρος. Τηλ.: 2626571, 2612185. Νικολάου Γιάννης, Μενελάου 129, Ν. Λιόσια.

PC SOFTWARE κάνω ανταλλαγές μόνον. Προγράμματα διάφορα, εφαρμογές, παιχνίδια. Τρεμούλης Δημήτρης, Ν.



Μανδηλαρά 14, Α. Ηλιούπολη. Τηλ.: 9937833.

AMIGA Περιφερειακά. Αναλαμβάνουμε Οποιοδήποτε Πρόβλημα Εχετε στην AMIGA και Monitor, Εξειδικευμένο SERVICE, Παράδοσις ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ. Δέτσης Στέφανος, Νάξου 4, 13341 Αθήνα. Τηλ.: 2475030.

PC SOFTWARE. Ολα τα προγράμματα για PC σε καταπληκτικές τιμές. Ολα τα τελευταία παιχνίδια στην εκπληκτική τιμή των 500 δρχ. Ο τίτλος + 250 δρχ. η κάθε δισκέτα. Παράδοση κατ' οίκον αυθημερόν. Κυριάκος - Σπύρος. Τηλ.: 2626571, 2612185. Νικολάου Γιάννης, Μενελάου 129, Ν. Λιόσια.

AMSTRAD 6128, 6128 PLUS: Η ΠΛΟΥΣΙΟΤΕΡΗ ΣΥΛΛΟΓΗ ΣΕ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ & ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΠΟ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ. Στα 10 παιχνίδια τα 2 δώρο!!! ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ! Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας 11473. Τηλ.: 6410640.

Νέα Φιλαδέλφεια, Πειραιάς. Amiga Club. Gamedisk 250 δρχ. Παράδοση στο σπίτι. Δωρεάν κατάλογος. Φόρτωμα ελεγμένο. Πανελλήνιες συνδρομές - αντικαταβολές. Για Πειραιά στο τηλ.: 9839094. Για Νέα Φιλαδέλφεια στο τηλ.: 2530645, 2511832. Δημήτρης, Διγενή 28, Ν. Φιλαδέλφεια.

AMIGA: ΟΛΕΣ ΟΙ ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ. Εγγυημένη εγγραφή! Ασυναγώνιστες τιμές. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΣΤΟ ΣΠΙΤΙ! Αγραφες δισκέτες = 120 δρχ.!!! Αυγουστής Τατάκης, Χρυσολωρά 10, Λ. Αλεξάνδρας 11473. Τηλ.: 6410640.

Νέα Φιλαδέλφεια Amiga Club. Gamedisk 250 δρχ. Παράδοση στο σπίτι. Ταχυδρομική παραλαβή εντός 3 ημερών. Φόρτωμα ελεγμένο. Συνδρομές σε συμφέρουσες τιμές. Δημήτρης, Διγενή 28, Νέα Φιλαδέλφεια. Τηλ.: 2511832, 2530645.

AMIGA GAMES + UTILITIES. ΟΛΑ ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ. GAME + DISK = 250 ΔΡΧ. ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΠΑΝΤΟΥ. ΠΑΡΑΔΟΣΗ ΚΑΤ' ΟΙΚΟΝ. ΠΟΛΥΧΡΟΝΙΟΥ ΜΙΜΗΣ, Μ. ΜΠΟΤΣΑΡΗ 17, ΑΙΓΑΛΕΩ. ΤΗΛ.: 5987587, 5983717.

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ IBM ΣΥΜΒΑΤΟΥΣ. ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΑΠΟ ΤΑ TOP ΑΜΕΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΕΥΡΩΠΗΣ. ΜΑΚΗΣ. Τηλ.: 9329732.

***** IDEAL AMIGA CLUB *****
Ο,τι παιχνίδι θέλετε μόνο σε εμάς γρηγορότερα από όλους. SUPER καλοκαιρινές προσφορές. Λουίζος Γιώργος, Καλύμνου 27. Τηλ.: 01 - 8959340.

J&B...Από το 1987...ΠΑΝΤΑ ΚΑΙ ΜΟΝΟ ΓΙΑ AMIGA... ΤΕΛΕΥΤΑΙΕΣ κυκλοφορίες, συνδρομές, αντικαταβολές. ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ και ΑΝΤΑΛΛΑΣΣΟΝΤΑΙ Amiga και περιφερειακά. Πωλούνται NAME και NONAME δισκέτες. CALL NOW. Δράκος Γιάννης, Αγορακρίτου 18. (Βραδινές ώρες). Τηλ.: 8218239, 9233297.

Για AMIGA: 500-600-1200, system test, drive alignment: Προγράμματα για έλεγχο



drive, PD, Utilities, Viruskiller, προγράμματα δημιουργίας, diskmagazines και bbs, slideshow makers, hacking, cracking tools, demomaker 2.0, soundtracker special, το νέο demo-music maker play 'n' rave 2, συλλογές pd. Επίσης, hardware, αντιγραφικά, κλειδωτήρια, ισχυρά τροφοδοτικά 200w, αεριζόμενα, videogold collection για γάμους, βαφτίσια κ.λπ. Τηλ.: 8617222, Θεόφιλος.

Amiga. Τεράστια συλλογή προγραμμάτων. Συνεχής ανανέωση από το εξωτερικό!!! Συνδρομές (150 disks) 7.500 δρχ.!!! Παράδοση ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ στο σπίτι, χωρίς επιβάρυνση, ΤΑΧΥΤΑΤΟ δίκτυο αντικαταβολών!!! Computers, περιφερειακά σε εκπληκτικές τιμές. Πλήρης κατάλογος ΔΩΡΕΑΝ. Ektor Soft. Χίλιοι και ένας λόγοι για να μας προτιμήσετε. Εκτορας Καψούλης, Ουίλλιαμ Κινγκ 21, Κ. Πατήσια, τηλ.: 8612475 & 8618368.

ΠΡΟ-ΠΟ για την Amiga σας. Γρήγορο, εύχρηστο, ελληνικό. Πολλοί περιορισμοί, δυσμετάβλητα συστήματα και λεπτομερές εγχειρίδιο οδηγιών. Α-ΠΡΟ 2 από 12.000 δρχ. Τηλ.: 7248636 και 8612475

ΓΕΝΙΚΑ

AMIGA, AMSTRAD, 6128, 464 GAMEDISK 250. Συνδρομές Games 70. ΑΚΟΜΑ υπάρχουν ΟΤΙΔΗΠΟΤΕ ΣΕ ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ τιμές κόστους, ΦΙΛΤΡΑ ΟΘΟΝΩΝ, ΚΑΛΥΜΜΑΤΑ, καθαριστικά, δισκετοθήκες, JOYSTICK, mouse PAD, ACCESSORIES, ΕΠΙΠΛΑ υπολογιστών, U.P.S. ΔΙΣΚΕΤΕΣ. NO NAME 100 δρχ., VERBATIM 160, ΠΑΡΑΔΟΣΗ κατ' οίκον. Τηλ.: 9751860.

"LOCAL ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ" AMIGA, COMPUTERS, ΕΚΤΥΠΩΤΕΣ. Είμαστε οι φτηνότεροι στην αγορά. ΠΟΛΛΕΣ ΔΟΣΕΙΣ. Τηλ.: 9024877.

ΥΠΕΡΠΡΟΣΦΟΡΕΣ της MICROSTAR. AMIGA, ATARI, AT286 - 386 - 486. Κάρτες μουσικής 15.000, σκληροί δίσκοι 35.000, οθόνες, εκτυπωτές, προγράμματα. Μετατροπές, αναβαθμίσεις, μνήμες, drives. Φτηνό SERVICE. Ανταλλαγές. Τηλ.: 5989701.

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ NAME-NONAME ΔΙΣΚΕΤΕΣ σε ΚΑΤΑΠΛΗΚΤΙΚΕΣ τιμές. Η καλύτερη ποιότητα που υπάρχει. Βασίλης. Τηλ.: 5012307.

Δισκέτες 3 1/2 και 3 ιντσών (AMSTRAD). Οι 3 ιντσών από 250 δρχ. η μία. NONAME 3 1/2 ιντσών από 100 δρχ. Επώνυμες 100% ERROR FREE από 110 δρχ. EKTOR SOFT, τηλ.: 8612475 και 8618368.

CD CLUB προσφέρει περιφερειακά, δισκέτες, drives, soundblaster, 386, 486, Amiga, επεκτάσεις, σε φανταστικές τιμές. Μουσικά CD heavy, tecno κ.λπ., από 1.000 δρχ. Σπύρος, τηλ.: 8325006.

ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ

MONITOR PHILIPS έγχρωμο, άριστη κατάσταση, 40.000 δρχ. Νίκος. Τηλ.: 9321435, 9320518, 0299-27219.

ΚΑΡΤΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Θα ήθελα να γραφτώ συνδρομητής στο περιοδικό PIXEL (11 τεύχη). Για το σκοπό αυτό, σας απέστειλα την ταχυδρομική επιταγή No......... με το ποσό των 6.950 δρχ., αντί των 7.700 της τιμής περιπτέρου. Αν, για οποιοδήποτε λόγο, δεν μείνω ευχαριστημένος από το περιοδικό, μπορώ να διακόψω τη συνδρομή μου και να πάρω πίσω το υπόλοιπο των χρημάτων μου, χωρίς την παραμικρή καθυστέρηση.

ΕΚΠΤΩΣΗ 10%

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

____

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

____

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

Η ΣΥΝΔΡΟΜΗ ΝΑ ΑΡΧΙΖΕΙ ΑΠΟ ΤΟ ΤΕΥΧΟΣ No ____________

ΚΑΡΤΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Τώρα μπορείτε να μάθετε περισσότερα για τις εταιρείες, τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που διαφημίζονται στο PIXEL, εντελώς δωρεάν και χωρίς καμιά υποχρέωση σας.
Το μόνο που έχετε να κάνετε, είναι να σημειώσετε με κύκλο τον αριθμό σελίδας που σας ενδιαφέρει, να συμπληρώσετε το κουπόνι και να το ταχυδρομήσετε στη διεύθυνση του περιοδικού. Το Τμήμα Εξυπηρέτησης Αναγνωστών αναλαμβάνει, για λογαριασμό σας, όλα τα υπόλοιπα. Μέσα σε λίγες μέρες, θα σας έχουν σταλεί απο τις αντιπροσωπίες οι πληροφορίες που ζητάτε.

ΑΡ. ΤΕΥΧΟΥΣ ____________________

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

Τ.Κ. ____________ ΤΗΛΕΦΩΝΟ ____________

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ ____________________

ΕΧΩ ΤΟΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ ____________________

2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97
98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113
114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129
130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145
146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161
162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177
178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193
194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209

ΚΟΥΠΟΝΙ ΚΑΤΑΧΩΡΗΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Γράψτε την αγγελία σας στον παρακάτω πίνακα. Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Στο διάστημα που μεσολαβεί ανάμεσα σε δύο λέξεις, αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά, χρησιμοποιώντας κεφαλαία, μόνο για κάποιες λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Σε περίπτωση που κάποια αγγελία είναι γραμμένη ολόκληρη με κεφαλαία, θα δημοσιεύεται με πεζά, ή θα επιβαρύνεται με προσαύξηση 50%.

Αγγελίες μέχρι 15 λέξεις χρεώνονται 2.500 δρχ. έκαστη. Για κάθε λέξη επιπλέον το κόστος επιβαρύνεται με 200 δρχ. Οι αγγελίες με πλαίσιο και φόντο επιβαρύνονται με αύξηση κατά 100% της αρχικής τους τιμής, ενώ, αγγελίες που ξεχωρίζουν απ' όλες τις άλλες, κατά 400%.

Στείλτε τις αγγελίες σας μέχρι τις 10 του μήνα που προηγείται (σφραγίδα ταχυδρομείου) από αυτόν που θα κυκλοφορήσει το τεύχος, στο οποίο θέλετε να δημοσιευθούν. Το κουπόνι πρέπει να συνοδεύεται απαραίτητα από ταχυδρομική επιταγή που να καλύπτει το ποσόν.

Προς το περιοδικό PIXEL (τμήμα αγγελιών) Λ. Συγγρού 44, ΤΚ 117 42 Αθήνα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

☐ **Computers**

☐ **Software**

☐ **Περιφερειακά**

☐ **Γενικά**

Σημειώστε με x το τετράγωνο της κατηγορίας που επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ____________________

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ____________________

ΚΟΣΤΟΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ ____________ ΑΡΙΘΜΟΣ ΛΕΞΕΩΝ ____________ ΤΗΛ. ____________

ΑΡΙΘ. ΤΑΧΥΔΡ. ΕΠΙΤΑΓΗΣ ____________ ΗΜ/ΝΙΑ ____________

1.

ΤΜΗΜΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

2.

ΤΜΗΜΑ ΕΞΥΠΗΡΕΤΗΣΗΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

3.

ΤΜΗΜΑ ΑΓΓΕΛΙΩΝ

COMPUPRESS AE

ΑΘΗΝΑ: ΣΥΓΓΡΟΥ 44, 117 42, ΤΗΛ: 9238672-5, 9225520

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	COMPUTERS ΑΠΛΑ ΜΑΘΗΜΑΤΑ Σελίδες 230	2.300
Ε2.	ΤΟ "ΧΡΥΣΟ" ΒΙΒΛΙΟ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Σελίδες 242	1.900
Ε3.	ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΟΛΟΓΙΑΣ Η/Υ Σελίδες 146	1.300
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS Σελίδες 284	3.600
Ε5.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS Σελίδες 256	4.100
Ε6.	ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ ΧΡΟΝΙΑΣ Σελίδες 206	3.200

ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ...

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	VIDEOTEX Σελίδες 182	2.200
Γ2.	ON LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ Σελίδες 184	2.400
Γ3.	VIRTUAL REALITY Σελίδες 200	2.600
Γ4.	FRACTALS Σελίδες 216 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5" 720KB	3.200
Γ5.	MULTIMEDIA Σελίδες 176	2.400
Γ6.	ΔΙΚΤΥΑ Σελίδες 180	2.400

ΓΙΑ... POWER USERS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	WINDOWS 3.0 POWER TOOLS Σελίδες 670 συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	6.800
Ρ2.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB	*
Ρ3.	LOTUS 1-2-3 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 1.056	9.300

ΓΛΩΣΣΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	VISUAL BASIC Σελίδες 422	4.400
Π2.	CLIPPER 5.01 Σελίδες 192	2.100
Π3.	BORLAND C++ 3.0 & 3.1 Σελίδες 592	4.800
Π4.	TURBO PASCAL ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 302 συνοδεύεται από δισκέτα 3.5", 1.44MB	4.800

ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ & ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΑ ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Λ1.	DOS 5 Σελίδες 394	3.600
Λ2.	WINDOWS 3.1 Σελίδες 426	3.600
Λ3.	UNIX Σελίδες 826	7.400
Λ4.	NOVELL NETWARE 2.2 Σελίδες 332	4.100
Λ5.	AUTOCAD 12 Σελίδες 480	5.600
Λ6.	ACCESS MICROSOFT Σελίδες 304	4.100
Λ7.	QUARK XPRESS Σελίδες 260	4.100
Λ8.	MICROSOFT WORD 2 ΓΙΑ WINDOWS Σελίδες 468	4.100
Λ9.	AMI PRO 2.0 Σελίδες 594	5.200
Λ10.	AMI PRO 3.0 Σελίδες 610	5.400
Λ11.	COREL DRAW! 3.0 Σελίδες 278	4.100
Λ12.	VENTURA Σελίδες 300	4.100
Λ13.	DEFACTO	*

POCKET GUIDES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
G1.	**DOS 5.0 Β' έκδοση** Σελίδες 182	1.800
G2.	**DR DOS 6.0** Σελίδες 208	1.800
G3.	**MS-DOS 6.0** Σελίδες 216	1.800
G4.	**WINDOWS 3.1** Σελίδες 330	1.800
G5.	**WORDPERFECT 5.1 Β' έκδοση** Σελίδες 314	1.800
G6.	**WORDPERFECT 5.1 ΓΙΑ WINDOWS** Σελίδες 284	1.800
G7.	**EXCEL 3.0** Σελίδες 164	1.800

HOME COMPUTING

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
H1.	**ADVENTURES** Βιβλίο Δεύτερο Σελίδες 266	3.400
H2.	**NINTENDO NES** Σελίδες 122	1.500
H3.	**NINTENDO GAME BOY** Σελίδες 88	1.100

BUSINESS/MANAGEMENT

ΔΥΝΑΜΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΤΟΥ MANAGEMENT

(Σειρά BUSINESS INSTITUTE OF MANAGEMENT)

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
B1.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING** Σελίδες 80	1.300
B2.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜ. ΣΧΕΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.300
B3.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ** Σελίδες 100	1.300
B4.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ**	*
B5.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT**	*
B6.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ**	*
B7.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ** Σελίδες 104	1.300
B8.	**ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ**	*

ΓΕΝΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
M1.	**ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ** Σελίδες 320	3.900
M2.	**ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ** Σελίδες 226	2.600
M3.	**Ο ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER** Σελίδες 340 *Γ' έκδοση*	2.300
M4.	**DIRECT MAIL** Σελίδες 234	2.300
M5.	**MANAGEMENT ΚΑΙ ΜΙΚΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ** Σελίδες 210	2.300

SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
S1.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 6ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	9.900
S2.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ 13ΑΡΙ** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	9.900
S3.	**ΛΟΤΤΟStat** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	9.900
S4.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΣ ΟΡΘΟΓΡΑΦΟΣ**	
	για PC/XT	15.000
	για AT/286	25.000
	διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	
S5.	**ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ AGENDA** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	12.000
S6.	**ASTROCHART** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	9.900
S7.	**COMPUTALK** διατίθεται σε δισκέτα 3.5" ή 5.25"	9.000
S8.	**HITPACK 13** διατίθεται σε δισκέτα 3" για Amstrad 6128 & Plus	7.000

GAME SOFTWARE

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
GS1.	**MIND BLASTER** (compilation) διατίθεται σε δισκέτες για PC 3.5" ή AMIGA	6.000
GS2.	**DEFENDER OF THE GALAXY** διατίθεται σε δισκέτα για AMIGA	4.000
GS3.	**TARTA**	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.000
GS4.	**Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ** διατίθεται σε δισκέτα για PC 3.5"	5.000
GS5.	**ΟΙ ΔΕΚΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΕΣ***	
	για AMIGA	4.000
	για PC 3.5"	5.000

VIDEO
ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
V1.	**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗ ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ**	2.990
V2.	**ΤΟ SOFTWARE ΚΑΙ ΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΤΟΥ**	2.990
V3.	**Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ MULTIMEDIA**	2.990
V4.	**ΣΕΙΡΑ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ (V1+V2+V3)** Διάρκεια εκάστης 60'	7.600

*** ΥΠΟ ΕΚΔΟΣΗ**

ΔΕΛΤΙΟ MAIL ORDER

ΣΤΕΙΛΤΕ ΤΟ ΣΤΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη: ΤΗΛΕΑΓΟΡΑ

ΟΝΟΜ/ΜΟ...ΗΛΙΚΙΑ.............

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.......................................Τ.Κ. ....ΠΟΛΗ....................ΤΗΛ. ....

ΥΠΟΓΡΑΦΗ...ΗΜ/ΝΙΑ ....

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΠΟΣΟΤΗΤΑ	FORMAT			ΚΟΣΤΟΣ
			3.5"	5.25"	Amiga	

ΣΥΝΟΛΟ ΔΡΧ.....................

- Δεν στέλνω χρήματα, αλλά θα πληρώσω με αντικαταβολή, μόλις λάβω τα παραγγελλόμενα είδη.
- *Τα έξοδα αποστολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη.*

τηλεαγορα
MAIL ORDER SERVICES

CONSOLE REVIEW





ΕΙΔΟΣ: PLATFORM
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: NINTENDO
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1



Καλό για δυο τρεις μήνες. Μετά όμως;

MEGAMAN

Μσχεδόν σαν παραμύθι, η ιστορία του παιχνιδιού ξετυλίγεται μπροστά μας, μόλις συνδέσουμε το cartridge... Επειτα από τη δημιουργία του ρομπότ Megaman, ο δαιμόνιος Dr Wily αποφάσισε πως ήταν η ώρα να κυριαρχήσει στον πλανήτη μας. Ομως, εμπόδιο στα σχέδιά του στεκόταν ο Megaman, το ρομπότ που ο ίδιος - πριν κυριευτεί από παραφροσύνη - είχε δημιουργήσει. Και τι κάνει λοιπόν ο πανούργος δόκτορας; Κατασκευάζει άλλα οκτώ ρομπότ, με μοναδικό σκοπό την εξόντωση του Megaman. Καθένα από αυτά τα οκτώ ρομπότ είναι λιγότερο ισχυρό από το Megaman, αλλά όταν βρεθούν αντιμέτωπα μαζί του το ένα μετά το άλλο, τότε κουράζουν το Megaman αφάνταστα. Στο ενδιάμεσο όμως θα χρειαστεί να αντιμετωπίσει ακόμη δεκαοκτώ (!) είδη αντιπάλων, καθέναν με διαφορετικό τρόπο και όπλο, ώσπου να φτάσει στο αίσιο τέλος... Οπως ίσως θα καταλάβατε από την υπόθεση, πρόκειται για άλλο ένα παιχνίδι τύπου platform με χαριτωμένους (cute) χαρακτήρες και ήρωες. Καθώς όμως φαίνεται ότι δεν πρόκειται να βαρεθούμε ποτέ παιχνίδια αυτού του είδους, η Capcom δημιούργησε ακόμη ένα! Στο παιχνίδι εσείς φυσικά αναλαμβάνετε τον Megaman και μπορείτε να επιλέξετε το επίπεδο απ' το οποίο θα ξεκινήσετε, διαλέγοντας το συγκεκριμένο τελικό αντίπαλο. Ο ήρωάς μας λοιπόν μπορεί να κινείται με χάρη και ταχύτητα επάνω στα βαρέλια που βυθίζονται, στις πλατφόρμες που κατακρημνίζονται και, γενικά, επάνω σε όλα τα συναφή εμπόδια. Εξαρτάται από τη δική σας επιδεξιότητα, αν θα καταλήξετε μέσα στα τοξικά υγρά ή με επιτυχία στο τέλος κάθε επιπέδου. Οι αντίπαλοι που θα συναντήσετε ή που θα επιδιώξουν να σας διαλύσουν σε κάθε επίπεδο, είναι όμορφα σχεδιασμένα sprites με αστεία ονόματα, όπως Atomic Chicken, Robo Rabbit, Crazy Cannon και Hot Dog. Αν χτυπηθείτε, μένετε για δύο δευτερόλεπτα άτρωτος για να μπορέσετε να ξεφύγετε από τη δύσκολη κατάσταση. Μα καλά, θα μου πείτε, δεν έχει ο ήρωάς μας όπλα για να κατατροπώνει τους αντιπάλους του; Και βέβαια έχει, και τι όπλα! Πέρα από το συνηθισμένο lazer πιστολάκι σας που τηγανίζει τα μάτια των εχθρών σας, ο Megaman συλλέγει smart bombs που, όταν ενεργοποιούνται, καταστρέφουν όσους τον απειλούν. Επίσης, αφού νικήσει ένα τελικό αντίπαλο - ρομπότ, ο Megaman του παίρνει το όπλο και το προσθέτει στη συλλογή του (τύφλα να 'χει ο Ράμπο). Ετσι, από τον Heatman αποκτάτε ένα ατομικό όπλο φωτιάς, από τον Bubbleman την μπάλα που κυλά και καταστρέφει ό,τι βρει κ.λπ. Τα background γραφικά είναι απλά αλλά καλοσχεδιασμένα, και το scrolling γρήγορο, ενώ τα γραφικά των χαρακτήρων του παιχνιδιού είναι άνω του μετρίου. Η μουσική χαρούμενη και γουστόζικη, με αρκετά ηχητικά εφέ στη διάρκεια του παιχνιδιού. Ο ήρωάς μας αντιδρά άμεσα στα πλήκτρα και στο χειριστήριο, ενώ γενικά επικρατεί μια κατάσταση που σας υποχρεώνει σε διαρκή εγρήγορση. Ως γενικό συμπέρασμα, θα έλεγα ότι, αν και η ιδέα δεν είναι καθόλου πρωτότυπη, το παιχνίδι είναι όμορφα φτιαγμένο και θα περάσετε ευχάριστες ώρες μαζί του.

Θ. Δεβελέγκας

Cute ήρωες, cute graphics...
ΓΡΑΦΙΚΑ 81%

Μέτριος, αλλά επαρκής.
ΗΧΟΣ 77%

Εύκολος χειρισμός και σωστό επίπεδο δυσκολίας.
GAMEPLAY 85%

Αρκετά καλό παιχνιδάκι. Αξίζει να το δείτε...
ΓΕΝΙΚΑ 82%

CONSOLE REVIEW





ΕΙΔΟΣ:	**ARCADE ADVENTURE**
ΜΟΡΦΗ:	**SUPER NES**
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ:	**NINTENDO**
ΠΑΙΚΤΗΣ:	**1**

Super Castlevania IV

Στη μικρή χώρα της Transylvania, υπάρχει ένας αρχαίος μύθος που λέει ότι, κάθε εκατό χρόνια, οι δυνάμεις του Καλού εξασθενούν μυστηριωδώς, ενώ ταυτόχρονα οι δυνάμεις του Κακού ενισχύονται και παρουσιάζονται με μία από τις χειρότερες μορφές τους: τον Κόμη Δράκουλα! Κάθε εκατό χρόνια λοιπόν, ο Δράκουλας ανασταίνεται, κάθε φορά και δυνατότερος. Σκοπός του είναι να μετατρέψει τους ανθρώπους σε κακόβουλα και σκοτεινά πλάσματα, που θα βρίσκονται κάτω από τον απόλυτο έλεγχό του.

Υπάρχει όμως μια παλιά οικογένεια της Transylvania που αντιστέκεται στον αιμοδιψή άρχοντα: οι Belmonts. Εδώ και πολλές γενιές, περνούν την πολύτιμη πείρα τους σε θέματα εξόντωσης βαμπίρ στο μεγαλύτερο γιο της οικογένειας. Αυτή λοιπόν τη φορά τα πράγματα είναι πολύ σοβαρά, καθώς όλες οι δυνάμεις του Κακού έχουν συμμαχήσει και ετοιμάζουν μια μεγάλη τελετή για την αναγέννηση του Δράκουλα. Εσείς, ο Simon Belmont, άξιος γόνος της παλιάς οικογένειας, αναλαμβάνετε να βγάλετε "το φίδι από την τρύπα" ή, καλύτερα, τον Κόμη από την κρύπτη του για να



τον εξοντώσετε μια και καλή. Παραδόξως, ο Simon Belmont δεν διαθέτει αυτά που όλοι θα έχουμε δει σε ταινίες ανάλογου περιεχομένου, δηλαδή ένα σταυρό, ένα σφυρί και μια ξύλινη σφήνα. Εχει όμως το αφοσιωμένο του μαστίγιο, που ξέρει να το χειρίζεται πολύ καλά, κτυπώντας κάθε κοντινό εχθρό σε οκτώ διαφορετικές κατευθύνσεις. Επίσης, του χρησιμεύει και ως μέσο μεταφοράς όταν πηδάει - σαν τον Ταρζάν - πάνω από μεγάλα χάσματα. Ευτυχώς, όμως, βρίσκει κι άλλα όπλα στο δρόμο του, τα οποία και πρέπει να χρησιμοποιήσει για να εξοντώνει τους ισχυρότερους εχθρούς και, τελικά, τον ίδιο τον Κόμη Δράκουλα. Ετσι, υπάρχουν στιλέτα, τσεκούρια, μπούμερανγκ, ακόμη και βόμβες μολότοφ! Φυσικά, δεν πρέπει να παρα-

λείψει να συλλέγει τα διάφορα τρόφιμα που συναντά, για να κρατήσει τα ενεργειακά του αποθέματα σε υψηλά επίπεδα. Ας δούμε όμως το παιχνίδι από πιο κοντά.

Επειτα από μια εντυπωσιακή εισαγωγή, θα αρχίσετε τη δράση μπαίνοντας από την κεντρική πόρτα ενός τεράστιου κάστρου, που είναι και το καταφύγιο του Δράκουλα. Θα ταξιδέψετε μέσα σε αυτό, περνώντας μύρια όσα εμπόδια, που βρίσκονται διασκορπισμένα μέσα στα δώδεκα επίπεδα





του παιχνιδιού. Κάθε επίπεδο χωρίζεται σε τρία στάδια. Αν χάσετε μια από τις τρεις ζωές σας, ξαναρχίζετε από το στάδιο όπου χάσατε. Αν είχατε την ατυχία να χάσετε και τις τρεις σας ζωές, τότε σας δίνεται ένας κωδικός και μπορείτε την επόμενη φορά να αρχίσετε το παιχνίδι από το επίπεδο στο οποίο χάσατε, χωρίς όμως τα όποια επιπλέον όπλα είχατε αποκτήσει.

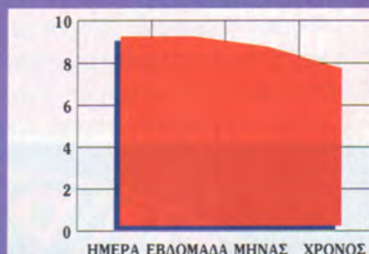
Το παιχνίδι είναι σε στιλ πλατφόρμας, με κρυφές δυσκολίες όσο προχωράτε, όπως διαφανείς εχθρούς, ομίχλη και κατακρημνιζόμενες πλατφόρμες. Στο τέλος κάθε επιπέδου αντιμετωπίζετε και έναν ισχυρό εχθρό - βοηθό του Δράκουλα, όπως τον Καβαλάρη του Θανάτου, τη Μέδουσα ή τις Ορφικές Εχιδνες. Υπάρχει αρκετή ποικιλία αντιπάλων, και αρκετοί είναι παρμένοι από την αρχαία ελληνική μυθολογία. Αυτό το "μπαστάρδεμα" της ιστορίας του Δράκουλα ίσως να μην αρέσει στους οπαδούς του σκοτεινού Κόμη, αλλά - τι να κάνουμε; - πρόκειται για παιχνίδι και όχι για ταινία!

Το "ρολόι" του Super NES τρέχει στα 3,5 MHz, αλλά το παιχνίδι είναι πολύ γρήγορο, με πολλαπλά επίπεδα scrolling (parallax) και πολλή δράση επί της οθόνης. Λεπτομερή γραφικά και εντυπωσιακά backdrops συνοδεύονται από γρήγορο - όσο και ομαλό - animation. Αν έκανα μια σύγκριση με περισσότερο γνωστά παιχνίδια, θα έλεγα ότι διαθέτει στοιχεία από το Rastan Saga και το Shadow of the Beast, αλλά και ότι είναι πολύ καλύτερο και από τα δύο.

Ο ήρωας που χειρίζεστε, ο Simon Le Bon (συγγνώμη, Belmont), είναι ένας πραγματικός ακροβάτης, καθώς το χειριστήριο του Super NES ευνοεί τις γρήγορες αντιδράσεις εκ μέρους του παίκτη. Αψογο gameplay λοιπόν, αλλά και η εθιστικότητα είναι "στα ύψη" (για να δανειστώ μια γνώριμη φράση του Ηλία Μανεσιώτη). Ο ήχος είναι πραγματικά ατμοσφαιρικότατος και συμβάλλει στο να μεταφερθείτε ο ίδιος μέσα στο κάστρο. Πλούσια είναι και τα ηχητικά εφέ, που συμπληρώνουν όμορφα το μουσικό "χαλί" κάθε επιπέδου. Πρόκειται για ένα παιχνίδι - αστέρι από την Konami. Κι αν ακόμη δεν έχω περάσει στο πέμπτο επίπεδο, πού θα μου πάει... Δράκουλα, ετοιμάσου ν' αναμετρηθούμε!

του Θεόδωρου Δεβελέγκα

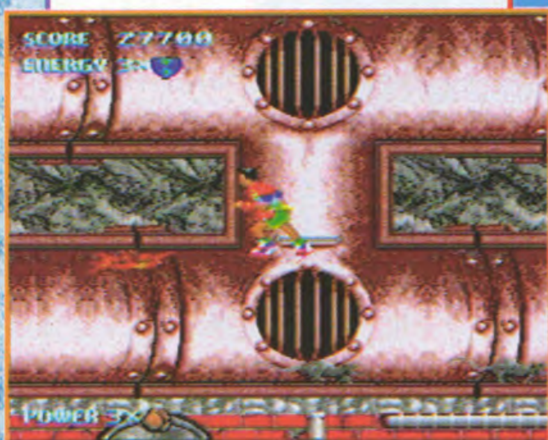
ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Πρόκειται για ένα παιχνίδι με πολύ ισχυρά συστατικά.

Πολύ καλά, μέσα στο κλίμα του περιοδικού.	ΓΡΑΦΙΚΑ	92%
Φανταστικά μουσικά μοτίβα, πλούσια εφφέ.	ΗΧΟΣ	98%
Η δυσκολία του σας εθίζει.	GAMEPLAY	90%
Ενα άψογο παιχνίδι. Ξεχάστε για λίγο τον Mario...	ΓΕΝΙΚΑ	94%

CONSOLE REVIEW





ΕΙΔΟΣ: ARCADE
ΜΟΡΦΗ: MEGADRIVE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: TBS
ΠΑΙΚΤΗΣ: 1



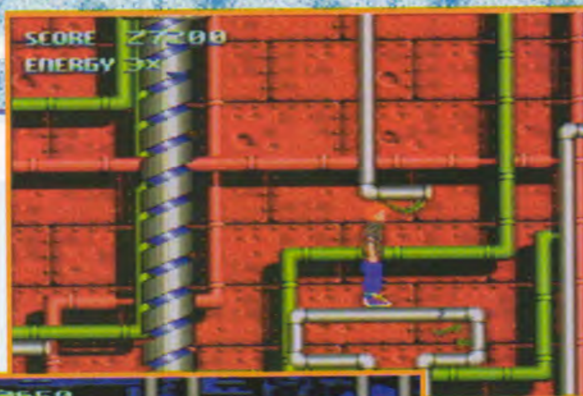
Είναι γνωστό ότι όλοι οι παιδικοί μας ήρωες κάποια στιγμή, εκτός από κόμικς και κινούμενα σχέδια, γίνονται και computer games. Βέβαια, οι κονσόλες δεν μπορούν να μείνουν πίσω. Ο υπερφυσικός ήρωας που είχε σειρά ήταν ο Captain Planet, ένασ ήρωας πολύ επίκαιρος στις μέρες μας, όχι τόσο για τη δημοτικότητά του στους μικρούς μας φίλους, όσο για τα υψηλά ιδανικά που πρεσβεύει η ιστορία του. Ενώ βάζουμε το cartridge στο mega drive της SEGA, προσπαθούμε να θυμηθούμε την ιστορία του Captain Planet. Το πνεύμα του πλανήτη Γη, η Γαία που ζει στο νησί της Ελπίδας, έχει δώσει από ένα δαχτυλίδι σε πέντε παιδιά από όλο τον κόσμο, κοινό χαρακτηριστικό των οποίων είναι η αγάπη τους προς το περιβάλλον και η θέλησή τους να το προστατέψουν. Αυτά τα παιδιά, ο Wheeler, ο Kwame, η Linka, η Gi και ο Ma-Ti αποτελούν τους Planeteers. Καθένα τους έχει από ένα δαχτυλίδι για να το χρησιμοποιούν ενάντια στους ανθρώπους που μολύνουν το περιβάλλον. Ο Wheeler είναι ένα σκληρό παιδί από τους δρόμους της Νέας Υόρκης. Είναι γρήγορος στις αντιδράσεις του και γι' αυτό μπλέκει σε δύσκολες καταστάσεις χωρίς όμως πάντα να το επιδιώκει. Ως μαγική δύναμη η Γαία του έχει δώσει τη φωτιά. Ο Kwame είναι από την Αφρική και έχει αφοσιωθεί στην προστασία ειδών προς εξαφάνιση. Η δύναμή του είναι η γη. Η Linka είναι από την πρώην Σοβιετική Ενωση και έχει μεγάλη γνώση στο θέμα των κομπιούτερ και της μουσικής. Η Linka πάντα σκέφτεται την κατάσταση πριν μπλεχτεί και έτσι έχει αυτοπεποίθηση στις κινήσεις της. Δύναμή της είναι ο άνεμος. Η Gi είναι από την Ασία, αγαπάει την τεχνολογία και το Rock 'n' Roll, ενώ όπλο της είναι το νερό. Ο μικρότερος της παρέας είναι ο Ma-Ti, ένα παιδί από την Ινδία που έχει δύναμη την καρδιά που του επιτρέπει να επικοινωνεί με τους άλλους Planeteers, όπου και αν βρίσκονται αυτοί.

Ο συνδυασμός όλων των δυνάμεων που αντλούνται από τα δαχτυλίδια φτιάχνει τον υπερήρωα Captain Planet, τον πιο οικολογικό ήρωα που έχουμε συναντήσει

στις κονσόλες μας. Το έργο του όμως είναι πολύ δύσκολο, μια και ο Zarm, το πνεύμα του κακού, έχει τοποθετήσει πολλούς κακούς στον πλανήτη γη με σκοπό την πλήρη καταστροφή του. Αυτοί οι κακοί είναι:

- Η Dr Blight, μια τρελή επιστήμονας που έχει κατασκευάσει βιολογικά τέρατα για την καταστροφή του περιβάλλοντος, και η οποία για συμπαράσταση έχει τον Mal, ένα σούπερ κομπιούτερ που τη βοηθά στα πονηρά σχέδιά της. Εσείς πρέπει να τη σταματήσετε, πριν κατακλύσει τον κόσμο με τα τέρατά της. Στον κομπιούτερ μπορείτε να αποφεύγετε τα laser ή να τα πυροβολείτε - ο πρώτος τρόπος είναι καλύτερος, αφού δεν ξοδεύετε ενέργεια.
- Ο Duke Nukem, που κάνει πυρηνικά πειράματα και βρίσκεται σε ορυχείο ουρανίου. Καλύτερα εκεί να αποφεύγετε τα πλάσματα, γιατί στο τέλος θα σας χρειαστεί όλη σας η ενέργεια. Ο Wheeler θα έχει το πιο εύκολο έργο σ' αυτή την τοξική ζώνη.
- Ο Hoggish Greedly είναι ένα ανθρώπινο γουρούνι και προσπαθεί να πάρει στα χέρια του οτιδήποτε πηγάζει από τη γη. Το κρησφύγετό του είναι κάτω από τη θάλασσα και θα πρέπει εκτός από τους εχθρούς να αποφεύγετε και το νερό για να μην πνιγείτε. Η Gi με τη δύναμη του νερού μπορεί να σας βοηθήσει στο έργο σας.
- Ο Verminous Skumm είναι ένας τεράστιος άνθρωπος ο οποίος μοιάζει πολύ με αρουραίο και απ' όπου περνά αφήνει επιδημίες και αρρώστιες. Ενώ τον κυνηγάτε μέσα στους υπονόμους, κτυπάτε τα ποντίκια και τις κατσαρίδες. Επίσης, πρέπει να κλείσετε τις βάνες για να σταματήσει να τρέχει κάποιο τοξικό υγρό.

Αφού τελειώσετε με αυτούς, οι πέντε Planeteers ενώνουν τις δυνάμεις τους για να μπορέσει ο Captain Planet να αντιμετωπίσει τον Zarm. Αφού εξοντωθεί και αυτός, τότε η Γαία θα μπορέσει να συνεχίσει αμέριμνη τη ζωή της σε έναν κόσμο καθαρό και υγιή.



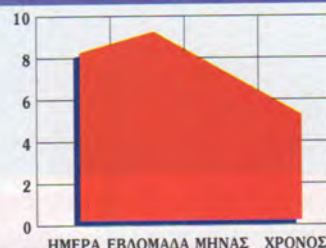


Κατά τη γνώμη μου, το πιο εύκολο μέρος του παιχνιδιού είναι το κομπιούτερ της Dr Blight, αφού έχετε να αντιμετωπίσετε κομπιούτερ και όχι ζωντανά όντα. Κάθε ήρωας μπορεί να ρίξει μια ή τρεις βολές ταυτόχρονα, αλλά αυτό είναι κάτι που ίσως να μην συμφέρει, γιατί χάνεται η δύναμή σας. Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι καλοσχεδιασμένα και με καλό συνδυασμό χρωμάτων. Οι πίστες είναι πολλές και θα κάνετε πολλούς συνδυασμούς από άτομα για να βρείτε το σωστό - ένας έξυπνος τρόπος κίνησης και δεν θα βαρεθείτε, αν κάποια στιγμή κολλήσετε σε κάποιο σημείο.

Τα sprites είναι μεγάλα και ευκρινέστατα. Ο ήχος, χωρίς να φτάνει σε πολύ μεγάλα επίπεδα, δεν γίνεται κουραστικός. Ακόμη, να επισημάνουμε τα ωραία εφέ όπως οι εκρήξεις, οι φωνές ζώων και βέβαια οι βολές σας. Μας έκανε εντύπωση η ποικιλία των εχθρών και των background γραφικών. Να σκεφτείτε ότι για κάθε αποστολή υπάρχει τελείως διαφορετικό σενάριο και θα πρέπει να παλέψετε για να φτιάξετε μια καλή τεχνική δράσης. Το gameplay πολύ καλό, αν και είχαμε κάποια προβλήματα μέχρι να συνηθίσουμε το control της SEGA. Αυτό όχι γιατί δεν είναι καλό, αλλά γιατί είναι οι πρώτες μου επαφές με το μηχάνημα.

Γενικά, το παιχνίδι είναι μια πολύ καλή ιδέα, η οποία θα πρέπει να βρει πολλούς υποστηρικτές. Κι αυτό γιατί, εκτός από τη χαρά που φέρνει σε όσους παίζουν με αυτό το παιχνίδι, δίνει και μηνύματα σε μία εποχή που η οικολογική καταστροφή μάς κτυπά την πόρτα. Η TBS έκανε καλή δουλειά, αν και κάποια βοήθεια στον τρόπο λύσης δεν θα ήταν περιττή, αφού σε μερικά σημεία δεν ξέρεις τι ακριβώς πρέπει να κάνεις. Πάντως, εμείς θα το συνιστούσαμε στους φίλους των arcades, γιατί ξεφεύγει από το μοτίβο των εξωγήινων που θέλουν αποκλειστικά να αποικήσουν τη γη.

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ



Καλό αλλά με ημερομηνία λήξης.

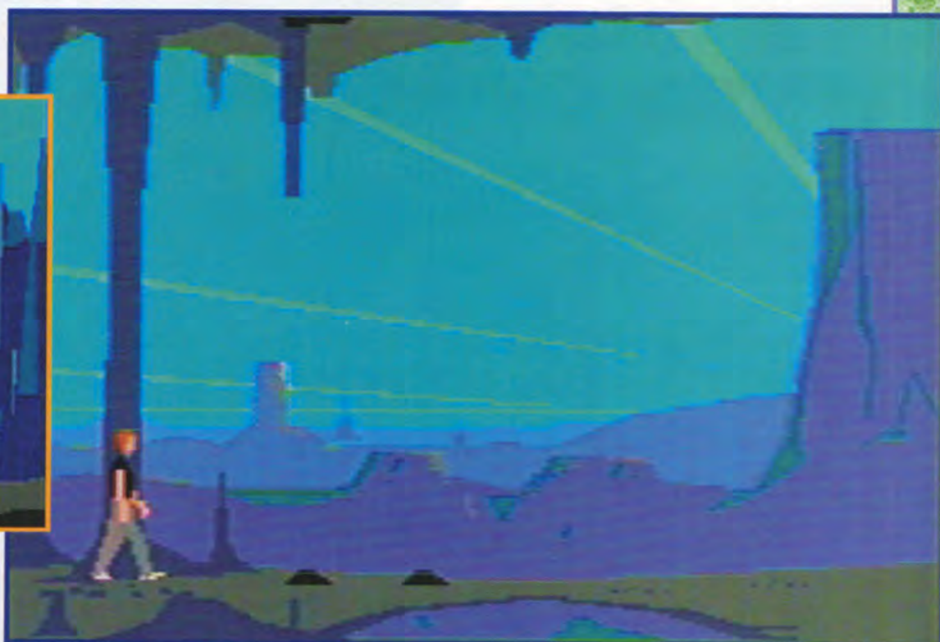
Το παιχνίδι μας το πρόσφερε το κατάστημα Athens Club.

του Κώστα Γιαγιά

Καλά, αλλά όχι φοβερά.	ΓΡΑΦΙΚΑ	78%
Μέτριος αλλά όχι κουραστικός.	ΗΧΟΣ	75%
Το καλύτερο σημείο του παιχνιδιού.	GAMEPLAY	88%
Μια καλή αγορά.	ΓΕΝΙΚΑ	81%

CONSOLE REVIEW





ΕΙΔΟΣ: ARCADE ADVENTURE
ΜΟΡΦΗ: MEGADRIVE
ΚΑΤ/ΣΤΗΣ: DELPHINE SOFTWARE
ΠΑΙΚΤΕΣ: 1

ANOTHER WORLD

Το παιχνίδι ξεκινάει και εσείς παρακολουθείτε ένα εντυπωσιακό φιλμάκι. Μία Ferrari, μαύρου χρώματος, σταματά τα μεσάνυχτα έξω από ένα εργαστήριο. Ο Lester κατεβαίνει με το ασανσέρ σχεδόν στο κέντρο της γης για να κάνει τα περίπλοκα πειράματά του. Ανοίγει η πόρτα της αίθουσας πειραμάτων, αφού πρώτα τον αναγνώρισε μια μηχανή τεχνητής νοημοσύνης με έξυπνο χιούμορ. Ο Lester ανοίγει τον υπολογιστή που, αντί για οθόνη, έχει ένα τρισδιάστατο ολογράφημα. Το πείραμα έχει να κάνει με τον επιταχυντή ηλεκτρονίων. Πάνω στην εκτέλεσή του όμως ένας κεραυνός κτυπά το εργαστήριο και προκαλεί μια τρομερή έκρηξη, με αποτέλεσμα να βρεθεί ο ήρωάς μας σε κάποιον άλλον κόσμο, άγνωστο και εχθρικό, με μόνα όπλα τα ρούχα του και την εξυπνάδα του.

Ετσι ξεκινάει η ιστορία του Another World που μας φέρνει στην κονσόλα η Delphine Software. Σκοπός σας είναι να καταφέρετε να αποδράσετε από αυτόν τον αφιλόξενο κόσμο. Δηλαδή, να βρείτε μόνοι σας οπλισμό και κουράγιο για την επιστροφή σας στον πολιτισμό. Αρχικά, το ύφος του παιχνιδιού μάς θύμισε κάποιες πιο παλιές παραγωγές της Delphine, το Prince of Percia και το Future Wars. Μετά όμως είδαμε ότι το σενάριο ξεφεύγει πολύ από τα στάνταρ, αφού σκοπός σας δεν είναι τόσο η καταστροφή των εχθρών όσο η αποφυγή τους.

Το scrolling είναι οριζόντιο επίπεδο και σε ορισμένα σημεία παρεμβάλλονται κάποια φιλμάκια σαν το αρχικό. Αυτό που μας ενόχλησε ήταν ότι δεν μπορείς να μην τα δεις και να προχωρήσεις πιο γρήγορα προς τη δράση. Τα πολυγωνικά γραφικά βοηθούν τους προγραμματιστές να ασχοληθούν με άλλα σημεία του παιχνιδιού, όπως τον ήχο, τα background graphics και το gameplay. Η λεπτομέρεια που χάνεται κερδίζεται σε ταχύτητα.

Τα τρία κουμπιά του Fire χρησιμοποιούνται για διαφορετικούς λόγους, διαφορετικές στιγμές του παιχνιδιού. Δηλαδή, ένα πλήκτρο χρησιμοποιείται για κλοτσιά, για να πιάσει κάποιο αντικείμενο, αν υπάρχει κάτω, αλλά και για να πυροβολήσει. Αυτό κάπου θα σας κουράσει, αλλά από τη στιγ-

μή που θα το συνηθίσετε, δεν θα υπάρχει πρόβλημα.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα καταλαβαίνετε εύκολα τι ακριβώς πρέπει να γίνει για να τελειώσετε το επίπεδο. Το κακό είναι ότι δεν υπάρχει κάποια ευελιξία στον τρόπο λύσης. Γι' αυτό, απλά θα πρέπει να τηρείτε τους στοιχειώδεις κανόνες επιβίωσης.





Πολλές φορές η λύση φαίνεται αδύνατη όπως, για παράδειγμα, στο πρώτο επίπεδο. Εκεί, αφού σκοτώσετε όλα τα θανατηφόρα σκουλήκια, φτάνετε το μαύρο τέρας που σας κυνηγά για να σας κάνει... το μεσημεριανό του. Πιάνεστε από το σκοινί και βγαίνετε στην πλάτη του. Ενώ λοιπόν είναι έτοιμο να σας κατασπαράξει, έρχεται ένας εξωγήινος και σώζει την κατάσταση. Το κακό είναι ότι μόνο αυτός είναι φιλικός και έτσι οι υπόλοιποι σάς φυλακίζουν μαζί του. Αυτό που καταλάβαμε είναι ότι για κάθε επίπεδο πρέπει να κάνουμε κάποια πράγματα ακριβώς, γιατί αλλιώς... Game Over. Το μυαλό σας πρέπει να είναι πάντα ανοικτό για να έχετε διαύγεια, απαραίτητη προϋπόθεση για την εξέλιξη της απόδρασης. Το παιχνίδι έχει πολλά επίπεδα, κάτι που μας χαροποίησε, γιατί μας κράτησε περισσότερο μπροστά στη SEGA. Τα πράγματα δυσκολεύουν, όσο φτάνουμε προς το τέλος και τα μάτια μας πρέπει να είναι συνέχεια σε εγρήγορση. Για τη λύση των γρίφων πρέπει να σκέφτεστε απλά, γιατί όλα γίνονται κάτω από τελείως λογικές βάσεις. Κάπου νομίζουμε ότι τα χρώματα είναι λάθος, γιατί κουράζουν το χρήστη σχετικά νωρίς. Μέχρι που σε μερικά σημεία δεν μπορούσαμε να ξεχωρίσουμε τον Lester από τα γραφικά του background. Λόγω πολυγωνικών γραφικών δεν υπάρχει και λεπτομέρεια, αλλά κερδίζει σε animation.

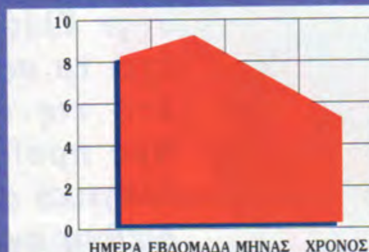
Οπως είπαμε, η μεγάλη του διαφορά με τα υπόλοιπα arcade-adventures είναι ότι δεν πρέπει να βρείτε κάποια αντικείμενα για να λύσετε τους γρίφους, αλλά, αντιθέτως, πρέπει να ενεργήσετε με παρατηρητικότητα, σβελτάδα και ανοικτό μυαλό. Κάποιοι γρίφοι χρειάζονται και τέλειο συγχρονισμό, αλλά μην ανησυχείτε μήπως δεν τα καταφέρετε.

Οταν μας είχαν μιλήσει γι' αυτό τον τρόπο παιχνιδιού, κάτι μας είχε επηρεάσει αρνητικά, αλλά μας είχε ανάψει μια σπίθα να το ψάξουμε. Γι' αυτό, εκτός του ότι μας άλλαξε την άποψη, μας καθήλωσε στην καρέκλα και για κάποιο διάστημα μας απομόνωσε από τον υπόλοιπο κόσμο.

Δεν υπάρχει σκορ για το Another World, γιατί το παιχνίδι ακολουθεί συγκεκριμένη διαδικασία και έτσι δεν έχει νόημα το σκορ και το γνωστό σε όλους μας Hall of Fame. Η παρουσίαση του άγνωστου κόσμου και η προσέγγισή του από την Delphine Software ήταν φανταστική. Αλλά εκτός από τα τόσα πολλά θετικά στοιχεία, το παιχνίδι έχει και κάποια αρνητικά. Για παράδειγμα, το σενάριο, αν και έξυπνο, είναι μικρό και έτσι ένας μέσος gamer θα μπορεί να το τελειώσει περίπου μέσα σε μια βδομάδα. Αυτό ίσως δυσαρεστήσει αυτούς που αρκούνται μόνο στα τεράστια παιχνίδια που ίσως ούτε ο ίδιος ο προγραμματιστής τους δεν μπορεί να τα τελειώσει, ακόμα κι αν τα σπάσει. Επίσης, δεν έχει δοθεί βάση στη λεπτομέρεια αλλά στο γενικό αποτέλεσμα. Οπωσδήποτε, θα πρέπει να συγχαρούμε την Delphine, γιατί τόλμησε κάτι διαφορετικό από τα γνωστά πλαίσια και στάνταρ των άλλων arcade-adventures και πέτυχε. Ισως είναι μια αρχή για μια νέα γενιά παιχνιδιών με αυτή την ιδέα. Αν θέλετε κάτι που θα σας ψυχαγωγήσει αλλά και θα σας προβληματίσει, χωρίς όμως να σας κουράσει, η συνταγή είναι μια: η SEGA αναμμένη και η κασέτα με το Another World μέσα. Ακόμη, μπορείτε να παίξετε ένα επίπεδο βάζοντας τον κωδικό που σας δίνει. Αγοράστε λοιπόν το παιχνίδι άφοβα, γιατί θα σας ενθουσιάσει και... θα με θυμηθείτε. Προσωπικά, το παιχνίδι το τελείωσα δύο φορές, γιατί ήθελα να ξαναζήσω το συναρπαστικό "άγνωστο κόσμο".

Του Κώστα Γιαγιά

ΑΝΤΟΧΗ ΣΤΟ ΧΡΟΝΟ

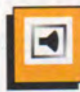


Διαρκεί μέχρι να τελειώσετε.



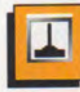
Τα πολυγωνικά γραφικά είναι γρήγορα αλλά χωρίς λεπτομέρεια.

ΓΡΑΦΙΚΑ 90%



Καλός αλλά κάπου σε κουράζει.

ΗΧΟΣ 80%



Αρκετά καλό.

GAMEPLAY 88%



Ενα must για όλους.

ΓΕΝΙΚΑ 86%

CONSOLE Tips

Πριν αρχίσετε να διαβάζετε τα κολπάκια που έχουμε ετοιμάσει για σας σ' αυτό το τεύχος, θα ήθελα να σας πω κάτι που πιστεύω πως ενδιαφέρει όλους εκείνους που ασχολούνται με τις κονσόλες. Από το Σεπτέμβριο μην τολμήσετε να χάσετε το Pixel, γιατί θα είναι το πρώτο περιοδικό στην Ελλάδα που θα έχει τα πάντα για όλες τις κονσόλες. Νέα προϊόντα στην ελληνική αλλά και τη διεθνή αγορά, Tips, γεύση από μελλοντικά παιχνίδια, πολλά reviews κ.λπ. Καλό καλοκαίρι, λοιπόν, και... από Σεπτέμβριο, ΟΛΟΙ PIXEL.

Γράφει ο UMBERTO GRELLONI

FAERY TALE ADVENTURE

(SEGA MEGADRIVE & MASTER SYSTEM)





Εάν θέλετε να δείτε το όμορφο φινάλε, δεν έχετε παρά να γράψετε αυτόν τον κωδικό (είναι λίγο μεγάλος, αλλά τι να κάνουμε). 7R2KUL6RSZXSKSNHGSDCB7206 63RI2HO785P

PRINCE OF PERSIA

(SEGA MASTER SYSTEM)

Οι κωδικοί του παιχνιδιού, όπως μας τους στέλνει ο φίλος της στήλης, Κώστας Αβράμης. Υποστηρίζει επίσης ότι βρήκε 14 πίστες, αντί των 12 που αναφέρει η εταιρία.

2 HHJJGZ
3 DEJFBG
4 HGNIEW
5 GEIGCK
6 GEJFBH
7 OJNMIO
8 JDFGCJ
9 PHQLHO
10 NINHED
11 QKLJGK
12 NFJGCT
13 SJLKGM
14 TJIKG

LOTUS TURBO CHALLENGE

(SEGA MEGADRIVE)

Εάν θέλετε να έχετε άπειρα turbo, ως password δώστε SLUGPACE και φύγετε σαν άνεμος. Επίσης, πιο κάτω σας δίνουμε μερικούς κωδικούς για διάφορες πίστες:

Επίπεδο 2 : SLEEPERS
Επίπεδο 3 : HERBERT
Επίπεδο 4 : BUSINESS
Επίπεδο 5 : APPLEPIE
Επίπεδο 6 : STANDISH
Επίπεδο 7 : MALLOW
Επίπεδο 8 : TEA CUP

TAZ MANIA

(SEGA MEGADRIVE)

Μήπως έχετε προβλήματα με τον κύριο Taz; Εάν θέλετε να κάνετε τη ζωή σας πιο εύκολη, πατήστε και στα δύο joypads τα A, B, C και το START. Θα ακούσετε ένα θόρυβο. Οταν αρχίσετε το παιχνίδι, προχωρήστε προς τα αριστερά, πατήστε το START στο πρώτο χειριστήριο και το C, και τώρα μπορείτε να διαλέξετε επίπεδο. Αφού το καταφέρετε αυτό, πατήστε το START και το B, για να γίνετε αόρατοι.

ECCO THE DOLPHIN

(SEGA MEGADRIVE)

Undercaves : MZJXKFBH
The Vents : FMCBLFBL
The Lagoon : JTWELFBT

CONSOLE Tips

Island Zone : EEJZUREF
Ridgewater : ATWDVREI
Open Ocean : VJCPREL
Ice Zone : WTFEYRER
Hard Water : CONAYREW
Cold Water : HRUWXREG
Deep Water : JNYGVREQ
Marble Sea : AEXIXRED
The Library : MJROXRES
Deep City : UMGHXREL
Forever City: JGMSXREL
Tura Beach : HLKSAPEN
Pterandon : HUDWAPET
Origin Beach: ODXZAPEG
Trilobite : LRRDBPEQ
Dark Water : VBKIBPEI

GODS

(SUPER NES)

Σ' αυτό το πολύ καλό, αλλά δύσκολο, παιχνίδι της Mindscape, σας δίνουμε τους κωδικούς για τα τρία πρώτα επίπεδα.

Επίπεδο 2 : SD1
Επίπεδο 3 : BMH
Επίπεδο 4 : MGB



JAMES BOND JR

(SUPER NES)

Χρησιμοποιώντας τους πιο κάτω κωδικούς, μπορείτε να διαλέξετε σε ποια πίστα θέλετε να πάτε.

Επίπεδο 3 : 0007
Επίπεδο 4 : 3675
Επίπεδο 5 : 9025
Επίπεδο 6 : 181
Επίπεδο 7 : 3353

DESERT STRIKE

(SEGA MEGADRIVE & MASTER SYSTEM)

Επίπεδο 2 : BQJRAEF
Επίπεδο 3 : TLJKOAP
Επίπεδο 4 : WTEOVJP

HERZOG ZWEI

(SEGA MEGADRIVE)

Μερικοί κωδικοί, για να πάτε στα δύσκολα επίπεδα:

GGGKHAGOKLO
BPHOHACAGML
NPLOFOCAGKP
IMLPFEGEMLC
JAJJBPDNCMC
JLJOMGJAOKL
JLJOIGJBOKO
LHJKINAFAMA

DYNAMITE DUKE

(SEGA MASTER SYSTEM)

Πατήστε το C στο joypad, δέκα φορές στην εισαγωγική οθόνη και πριν πατήσετε το Start. Θα σας παρουσιαστεί μια οθόνη επιλογής και... κάντε παιχνίδι!!!

GATES OF ZENDOCON

(ATARI LYNX)

Μερικοί κωδικοί για προχωρημένα επίπεδα. Πατήστε το option και γράψτε τον κωδικό.

STAX
SZZZ
RAZE
TRYX
STYX
YARB
BREX
SEBB
SNEX
ZAXX
BROT
STOB
XTNT
BOTZ

BATMAN RETURNS

(ATARI LYNX)

Οταν βρεθείτε στην οθόνη όπου σπάει η βιτρίνα, και τα σπασμένα γυαλιά σού αφαιρούν τη μοναδική ζωή ή την πολύτιμη ενέργεια, πήγαινε στο μαύρο κουτί που λέει mail και κρύψου, δηλαδή σκύψε και κοίτα προς τα πίσω. Η βιτρίνα θα σπάσει, ο Batman δεν θα πάθει τίποτα, ενώ οι εχθροί γύρω από αυτόν θα πέσουν κάτω νεκροί. Το κολπάκι μας το στέλνει ο Βασίλης Χρυσαυγής από την Καλαμάτα.

SONIC I

(SEGA GAME GEAR)

Θέλετε να πηγαίνετε πάντα σε bonus stage; Αν ναι, τότε ακούστε!!! Στο τέλος κάθε πίστας (εκτός βέβαια από το 3ο ACT), τρέξτε με δύναμη προς την ταμπέλα. Μόλις αρχίσει να κατεβαίνει η ταμπέλα, πατήστε το 1 ή το 2 για να πηδήξετε. Οταν πατήσετε πάλι στο έδαφος, θα δείτε πως στην ταμπέλα θα υπάρχει το θαυμαστικό (BONUS)!!! Και αυτό το κολπάκι για το Sonic I, αλλά και αυτό που ακολουθεί, μας τα έστειλε ο φίλος της στήλης, Δημήτρης Αναστασίου.



SONIC II

(SEGA GAME GEAR)

Οταν φτάσετε στο δεύτερο ACT της πίστας SKY HIGH ZONE, πηγαίνετε στην τηλεόραση όπου κερδίζετε έναν player. Πάρτε φόρα από τα δεξιά προς τα αριστερά, πατήστε και κρατήστε κάτω το κουμπί, έτσι ώστε να γίνει ο Sonic μπαλίτσα και να πάρει το player. Αυτό μπορείς να το επαναλάβεις όσες φορές θέλεις και να πάρεις όσες ζωές κάνεις κέφι, χάρη στο player, που θα βρίσκεται πάντα στη θέση του.

TOP GEAR

(SUPER NES)

Ορίστε ΟΛΟΙ οι κωδικοί γι' αυτό το καταπληκτικό Racing.

AMATEUR	PRO	CHAMP	Χώρα
MOONBATH	FOUR MEG	EDUCATED	S. AMERICA
GEAR BOX	LEGEND	OILCLOTH	JAPAN
CAR PARK	THE WORLD	WRECKAGE	GERMANY
ROAD HOG	LETSRACE	CARACOLE	SCANDINAVIA
EMULATOR	ALVHEMY	EPYLLION	FRANCE
ANALYSER	A LOOPER	GLUCAGON	ITALY
HORIZONS	SEASONAL	KEELSON	U.K.

ΓΙΚΗ ΥΠΕΡΟΧΗ!

Η ΥΠΕΡΟΧΗ ΤΟΥ SUPER NES	
ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ (CPU)	16-BIT
RAM	128 K
ΗΧΟΣ-DIGITAL	8 ΚΑΝΑΛΙΑ, HI-FI STEREO 16 BIT
ΤΑΥΤΟΧΡΟΝΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΧΡΩΜΑΤΩΝ	256
ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΧΡΩΜΑΤΑ	32768
ΑΝΑΛΥΣΗ ΟΘΟΝΗΣ	512 x 448
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES*	128
ΜΕΓΙΣΤΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ SPRITES/ΓΡΑΜΜΗ	32
ΜΕΓΙΣΤΟ ΜΕΓΕΘΟΣ SPRITES	64 x 64
SCROLLING	4Hz, ΚΑΘΕΤΟ-ΔΙΑΓΩΝΙΟ, 360 ΜΟΙΡΕΣ

** SPRITES: ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ*



Η ΠΡΩΤΗ ΔΥΝΑΜΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΣΤΑ VIDEO GAMES

ADVENTURE



Τι να πρωτοπεί κανείς για ένα RPG/adventure που έχει ήδη περάσει στα επίπεδα του θρύλου; Βραβεύτηκε από το σύνολο των ξένων περιοδικών και των προγραμματιστών ως το κορυφαίο RPG της χρονιάς που πέρασε. Είναι το πιο έξυπνο πρόγραμμα που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα και οι καινοτομίες του έφεραν πραγματική επανάσταση στο χώρο. Δημιουργεί ένα νέο είδος, τα adventures/RPG, με τον ένα χαρακτήρα–ήρωα. Μιλάμε φυσικά για το UNDERWORLD 1, ένα πραγματικό θαύμα της τεχνολογίας, το οποίο βέβαια κανείς gamer δεν δικαιολογείται να μην έχει.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Η ιστορία εξελίσσεται πάνω στο Isle of the Avatar. Ενας πανίσχυρος μάγος, ο Tyball, κλέβει την Arial, την κόρη του Lord British, και εξαφανίζεται μέσα στη φοβερή Great Stygian Abyss. Η τελευταία είναι η προσπάθεια ενός πρωτότυπου οικισμού που, μέσω διαφορετικών επιπέδων που φτάνουν ως τα έγκατα της γης, θα προσπαθούσε να συνενώσει τις πιο διαφορετικές φυλές και να τις κάνει να ζήσουν ειρηνικά.

Η προσπάθεια αυτή ξεκίνησε από τον περιβόητο Sir Cabirus, πολλά χρόνια πριν. Ο Tyball θέλει το σώμα της Arial για να φέρει μέσα σ' αυτό τον πιο πανίσχυρο και κακάσχημο δαίμονα, τον Slasher of Veils. Ο δαίμονας αυτός είναι στην κυριολεξία ανίκητος από οποιαδήποτε επίθεση, κάτι σαν αθάνατος δηλαδή. Ο Lord British κατηγορεί εσένα, τον πιο πιστό του φίλο, τον Avatar, για την απαγωγή της κόρης του. Σε ρίχνει μέσα στην τρομερή Great Stygian Abyss, λέγοντάς σου ότι η αθωότητά σου θα αποδειχτεί μόνο αν του φέρεις πίσω την κόρη του, την Arial. Ξέρεις καλύτερα από οποιονδήποτε ότι είσαι αθώος. Αλλά πώς να νικήσεις τον Slasher of Veils, αυτόν που είναι στην κυριολεξία ανίκητος; Για μια ακόμη φορά η ευρύτερη περιοχή της Britannia απειλείται με καταστροφή. Θα μπορέσεις να τη σώσεις;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η πραγματική επανάσταση στο χώρο. Είναι το πρώτο παιχνίδι που διαθέτει ρεαλιστική τρισδιάστατη γραφική απόδοση της κίνησης και της όρασης. Οχι, δεν είναι καμία από τις γνωστές υπερβολές μου. Βλέπεις κάποιον, κάνοντας το γύρο του, έχεις πολλαπλές όψεις ενός χώρου. Στην κυριολεξία, το παιχνίδι λειτουργεί όπως ακριβώς ένας άνθρωπος βλέπει μια εικόνα, κινώντας το κεφάλι του γύρω-γύρω, ψηλά ή χαμηλά.

Η μουσική του είναι μοναδική. Εκπληκτικά ατμοσφαιρική. Οπως έχει ήδη λεχθεί, ο ρεαλισμός του είναι τόσο υψηλού επιπέδου - και η μουσική συντελεί τα μέγιστα σ' αυτό - ώστε πάρα πολλοί χρήστες, μετά από λίγο, νιώθουν την ανάγκη να "τραβήξουν" τα μάτια τους από την οθόνη, λόγω του φόβου τους!!!

Ο χειρισμός του είναι πολύ απλός, αλλά θέλει λίγη εξοικείωση. Η κίνησή του γίνεται με τον κέρσορα, ενώ η πυξίδα σάς δείχνει την κατεύθυνση. Προσέξτε καλά. Στο κέντρο της οθόνης ο κέρσορας γίνεται ένας σταυρός. Αυτό σημαίνει ακινητοποίηση. Οσο πιο μακριά από το κέντρο της οθόνης είναι ο κέρσορας (δηλαδή στα άκρα της οθόνης) τόσο πιο γρήγορα κινείστε. Ο κέρσορας ανάλογα με το ύψος του κοντά στην αριστερή ή δεξιά πλευρά της οθόνης στρίβει λίγο, πολύ, ή έχει οριζόντια κίνηση. Ο



Η Arial που σε κατηγορούν ότι απήγαγες.



Ο Slasher of Veil, το ανίκητο τέρας.



χειρισμός του γίνεται με δύο τρόπους. Ο πιο πλήρης είναι μέσω του μενού: κοντρόλ πάνελ (save/restore κ.λπ.), TALK, GET, LOOK, FIGHT και USE. Γίνεται όμως σε μίνιμουμ απόδοση αυτών των λειτουργιών και μέσω των δύο πλήκτρων του mouse. Ετσι το δεξί κλικ σ' ένα αντικείμενο είναι το LOOK. Το αριστερό είναι το USE. Το πατημένο δεξί και η μετακίνησή του είναι το GET. Με τον κέρσορα της κίνησης, το δεξί κλικ στην οθόνη είναι το LOOK σ' αυτήν, σε κάποιο μέρος ή αντικείμενο ή πρόσωπο. Ολα είναι απλά και λειτουργούν τέλεια.

Επιτιθέμενος έχεις τρεις επιλογές και γίνονται όλες με το δεξί πλήκτρο του mouse. Ο κέρσορας ψηλά στην οθόνη είναι το χτύπημα Bash. Ο κέρσορας στο κέντρο της οθόνης είναι το Slash, ενώ στο κάτω μέρος της οθόνης είναι το Thrust. Κρατάς σε κάθε χτύπημα το δεξί πλήκτρο μέχρι το power gem να γίνει πράσινο. Τότε έχεις το full strength στο χτύπημά σου. Βλέπεις την κατάσταση του εχθρού σου από τα μάτια του Gargoyle στο πάνω μέρος της οθόνης. Οταν είναι κόκκινα, σημαίνει ότι ο εχθρός σου είναι ετοιμοθάνατος. Τα spells γίνονται μέσω του Rune bag. Κάνοντας αριστερό κλικ σ' αυτό (USE), βλέπεις ποιες runes έχεις. Το manual δίνει όλα τα spells και το συνδυασμό των runes που απαιτούνται για το καθένα απ' αυτά. Τα runes, εκτός από λίγα στην αρχή, τα βρίσκεις κατά την πορεία του παιχνιδιού. Τα δύο φλασκιά δείχνουν την κατάστασή σου. Το αριστερό, το Vitality, δείχνει πόση ενέργεια έχεις. Αν αυτό γίνει πράσινο, σημαίνει ότι έχεις δηλητηριαστεί. Το Mana δείχνει πόση μαγική ενέργεια (απαραίτητη για τα spells) έχεις. Τραβώντας την αλυσίδα βλέπεις τα χαρακτηριστικά σου.

Στο παράθυρο του ήρωα, στις τέσσερις πάνω θέσεις, βάλε ένα δαδί, ένα όπλο, το χάρτη (automap) και μια ασπίδα. Στις ανταλλαγές στο δεξί μέρος βάζεις τα δικά σου πράγματα. Δείχνεις ποια θέλεις ή δίνεις, κάνοντας κλικ στα επιθυμητά αντικείμενα, ώστε να ανάψει το άσπρο δίπλα τους. Τέλος, όταν κινείσαι-τρέχεις και πατήσεις το δεξί πλήκτρο του mouse, πηδάς. Σημειώστε ότι το F9 αντιστοιχεί στο USE TRACK SKILL. Αυτό σας ενημερώνει για την ύπαρξη άλλων χαρακτήρων κοντά σας. Επίσης, για να "ντυθείς", όταν βρίσκεις τμήματα πανοπλίας,



Οι σκάλες που σε μεταφέρουν από το ένα επίπεδο στο άλλο.



Η τελική απόδραση.

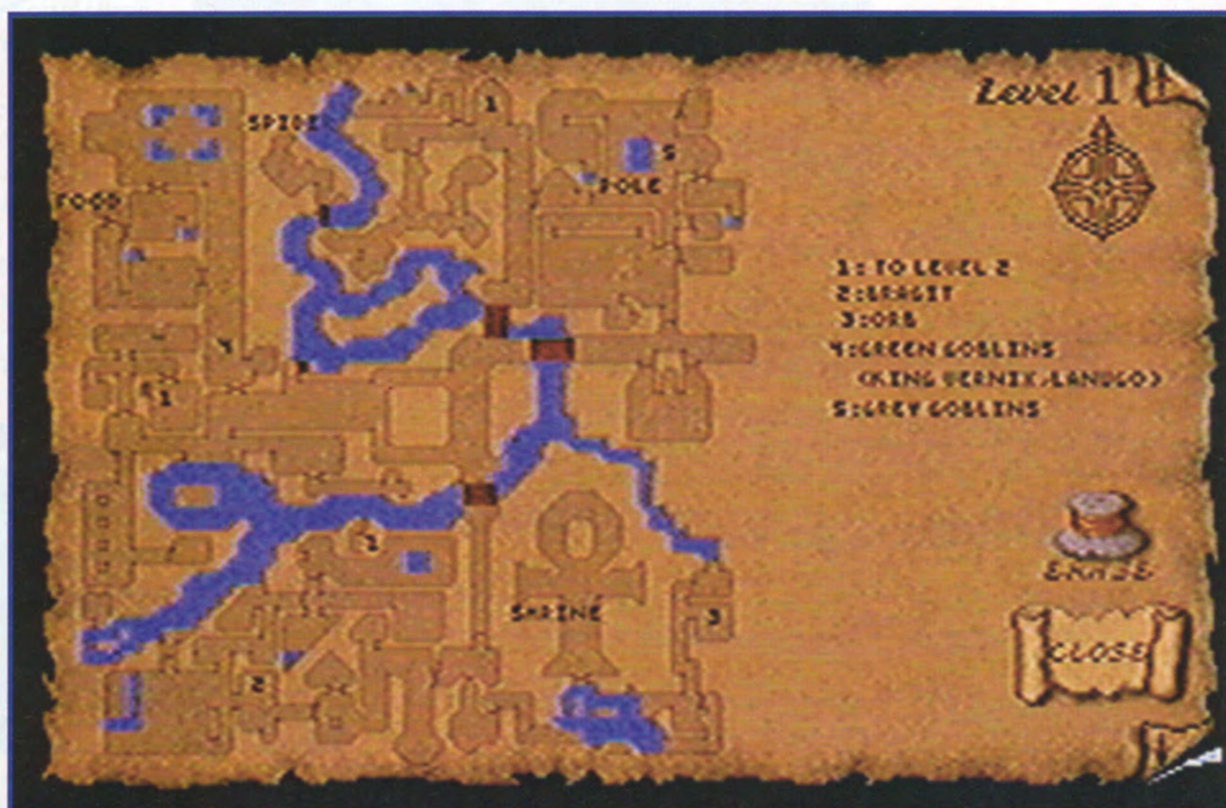


Κουβεντιάζοντας με το φάντασμα του Garamon.



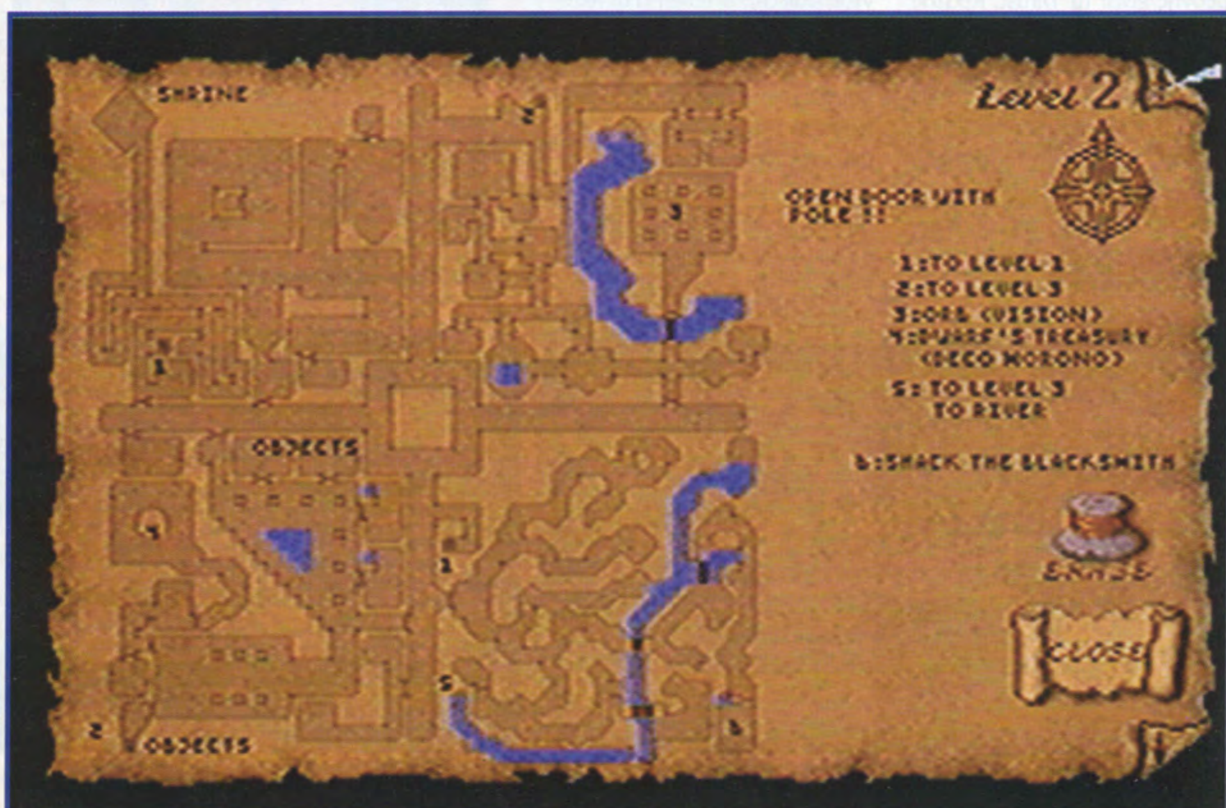


Τα συγχαρητήρια για τη νίκη σου. Χαρακτηριστικά σου τελειώνοντας το παιχνίδι.



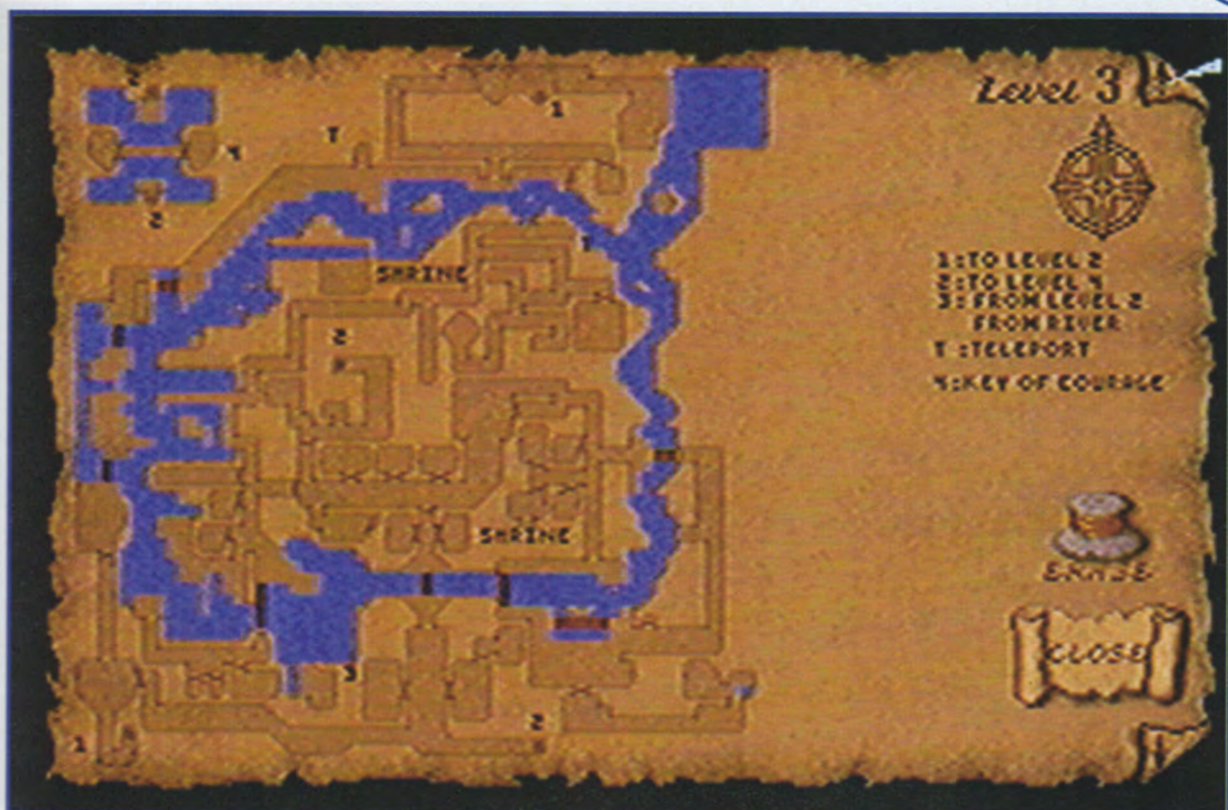
LEVEL 1

LEVEL 2

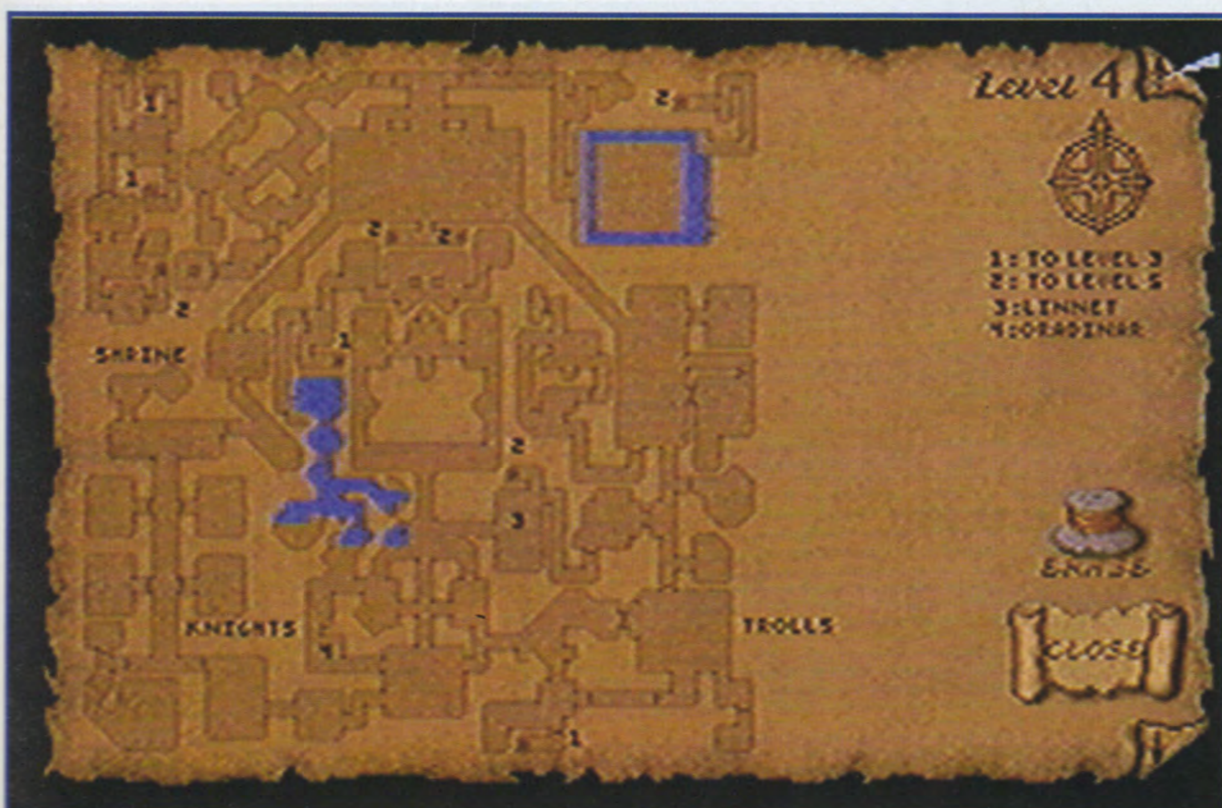


ADVENTURE

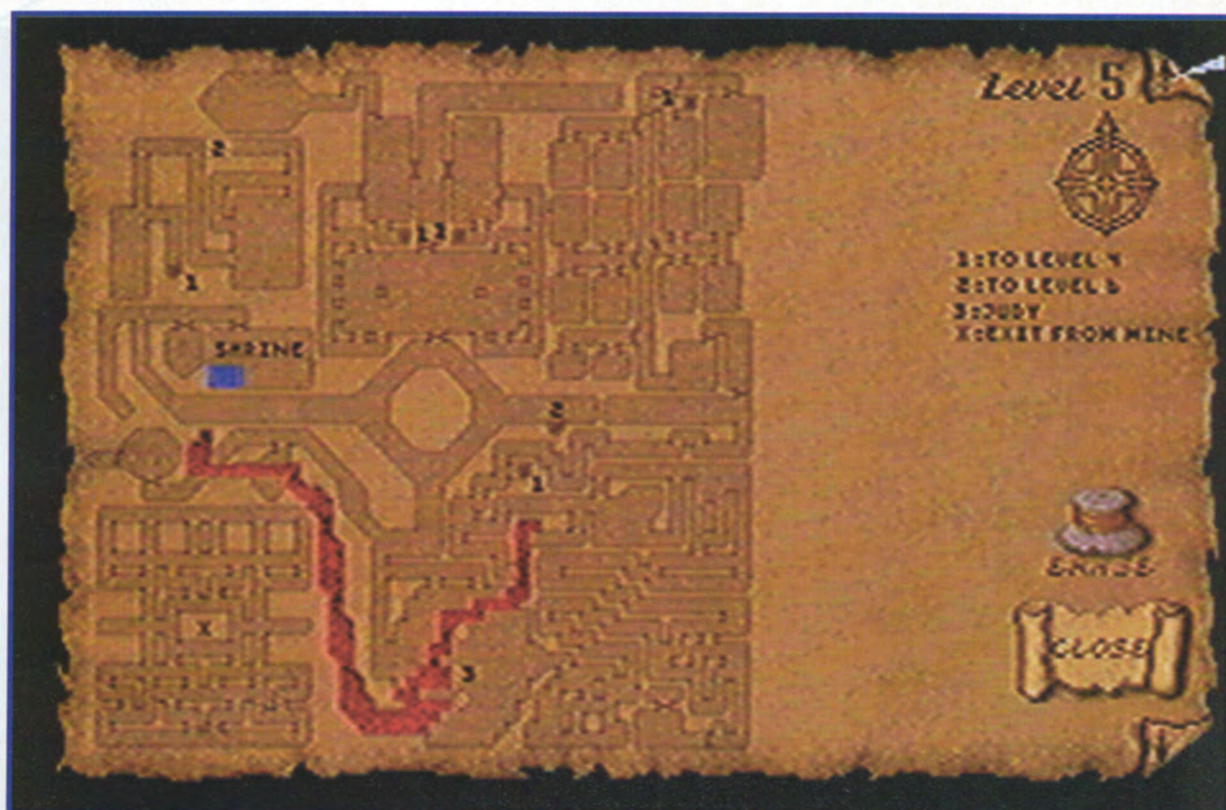




LEVEL 3

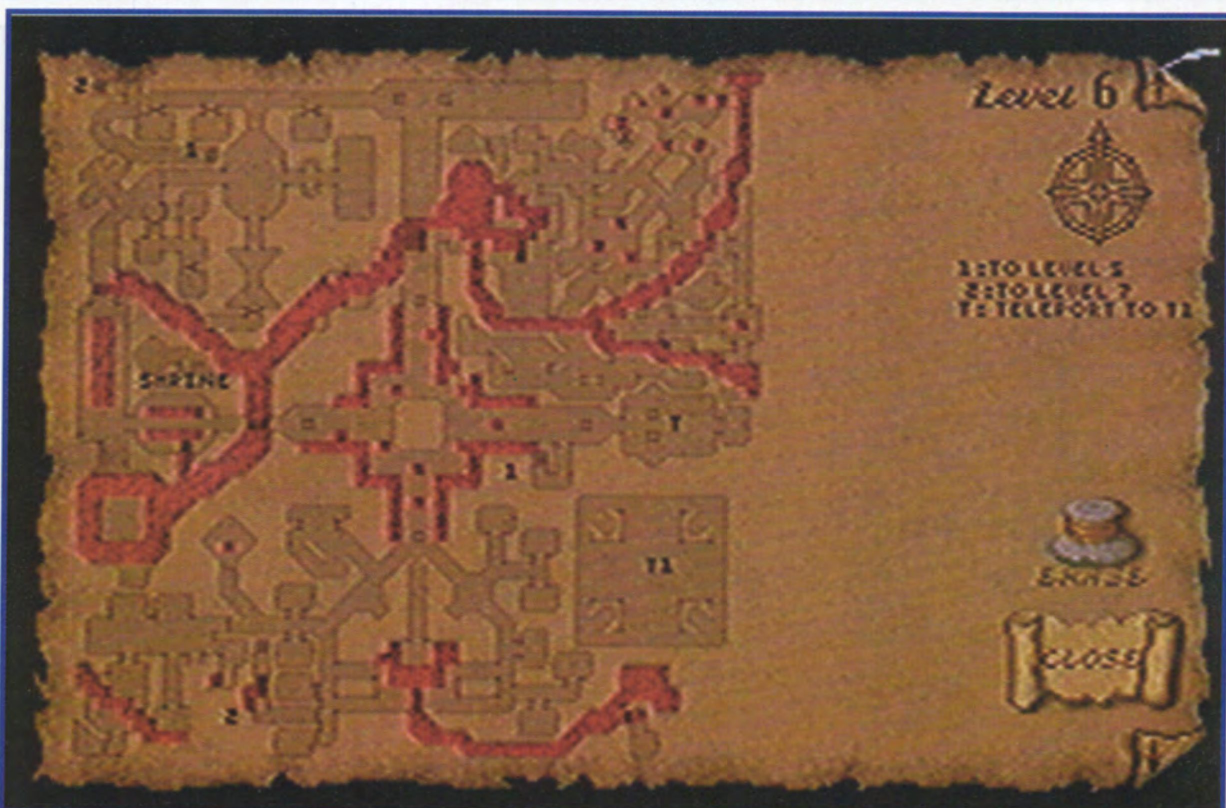


LEVEL 4



LEVEL 5

LEVEL 6




LEVEL 7


LEVEL 8

ADVENTURE

Αυτό το βέλος, αριστερό ή δεξί, δείχνει ότι στρίβεις και εμφανίζεται μόνο όταν είσαι ακίνητος.





Αυτό το βέλος, αριστερό ή δεξί δείχνει ότι στρίβεις και εμφανίζεται μόνο όταν κινείσαι ή τρ'εχεις.



Το κυρίως παράθυρο των γραφικών και της δράσης.

Οταν τα μάτια του gargoyle γίνουν κόκκινα ο εχθρός σου είναι ετοιμοθάνατος.

Ο ήρωας και τα ρούχα που φοράει.

Τα τέσσερα αντικείμενα που μπορείς να κρατάς.

Ο αριθμός αυτός δείχνει το συνολικό βάρος των αντικειμένων που μπορείς να κουβαλήσεις.

Το control panel

Η εντολή TALK

Η εντολή GET

Η εντολή LOOK

Η εντολή FIGHT

Η εντολή USE

Οι οκτώ θέσεις για τα αντικείμενα που μπορείς να κουβαλάς.

Η μαγική σου ενέργεια.

Το power gem πρέπει να γίνει πράσινο πριν χτυπήσεις τον αντίπαλό σου.

Η φυσική σου ενέργεια.

Εδώ εμφανίζονται τα κείμενα

Εδώ εμφανίζονται τα spell όταν τα φτάξεις

Η πυξίδα κίνησης

Εδώ εμφανίζονται τα μάντρα που χρησιμοποιείς για να φτάξεις ένα spell.

Κάνοντας κλικ στο runes bag εμφανίζονται τα runes που έχεις μαζέψει. Με αυτά φτιάχνεις τα διάφορα spell και γι' αυτό πρέπει να τα μαζέψεις όλα όπως φαίνεται και στην εικόνα.





Οταν κάνεις κλικ σε ένα σακίδιο (π.χ. bag) που κουβαλάς, στις θέσεις των οκτώ αντικειμένων εμφανίζονται τα αντικείμενα που το σακίδιο αυτό περιέχει. Εδώ βλέπετε τα οκτώ ιερά talismans που πρέπει να μαζέψεις για να τελειώσει το παιχνίδι.

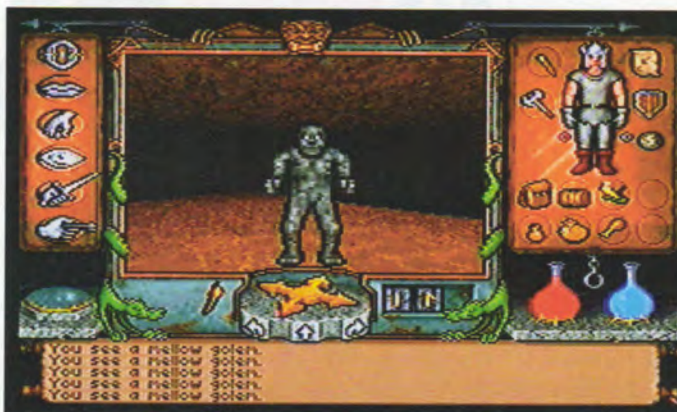


κάνε τα κλικ πάνω σου.

Ολος ο χειρισμός πάντως εξηγείται αναλυτικότατα στα manuals. Η περιπέτεια δείχνει την εξαιρετική ποιότητά της και στα περιεχόμενα του πακέτου. Περιέχει έναν πολύ όμορφα σχεδιασμένο χάρτη του Level 1, ένα σακουλάκι με runes, όπως αυτά στο παιχνίδι (!), και τέσσερα εκπληκτικά manuals. Αυτά είναι τα εξής: INSTALL GUIDE, REFERENCE CARD, MEMOIRS OF CABIRUS και PLAYER'S GUIDE. Τα δύο τελευταία μελετήστε τα πολύ καλά, γιατί είναι σχεδόν απαραίτητα. Τέλος, ας αναφερθούμε στο χάρτη του παιχνιδιού. Ξεκινώντας, στα δεξιά σου βρίσκεις ένα σακίδιο. Πάρε το. Μέσα σ' αυτό βρίσκεις ένα χαρτί. Βάλε το χαρτί στην πάνω δεξιά θέση των χεριών σου. Κάνε αριστερό κλικ σ' αυτό. Βλέπεις το Automap. Καθώς κινείσαι, συμπληρώνεται αυτόματα ο χάρτης!! Το πιο εκπληκτικό είναι ότι μπορείς να γράψεις πάνω σ' αυτόν ή και να σβήσεις τις σημειώσεις σου!!!

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρά του, όπως είπαμε και πιο πριν, είναι εκπληκτική. Φοβερά υποβλητική και όμοιά της δεν θα έχετε ξαναδεί. Η δράση του είναι πολύ καλά σχεδιασμένη και δοσμένη μ' ένα μοναδικό τρόπο. Σε κάθε επίπεδο υπάρχουν κάτοικοι. Μιλώντας μ' αυτούς, παίρνεις όλες τις απαραίτητες πληροφορίες (hints) γι' αυτά που πρέπει να κάνεις. Θα βρεις τα πάντα μιλώντας με τους διάφορους χαρακτήρες. Προσωπικά δεν έχω ξαναδεί κάτι τέτοιο. Το πιο εκπληκτικό όμως είναι οι διάφορες "κοινότητες" που υπάρχουν στα διάφορα επίπεδα. Καθεμία κοινότητα, Goblins, Trolls, Lirardmen, Seers of the Moonstone, Mountain - Folk, Knights of the Crux κ.λπ., έχει τη δική τους ιστορία και πολιτισμό. Ιστορία και πολιτισμό; Ναι, διαβάζετε σωστά. Μιλάμε για το πιο έξυπνο παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα. Κάθε "κοινότητα" έχει το δικό της τρόπο ζωής, τις δικές της ανάγκες. Ετσι καθεμία απαιτεί διαφορετική αντιμετώπιση. Και μόνο το να "χαζεύεις" τις κοινότητες αυτές είναι διασκεδαστικό. Είναι το πιο πλήρες παιχνίδι που έχω δει μέχρι τώρα.



Το Golem, μηχανικό τέρας που νικώντας το, σου δίνει ένα talisman.

Σκοπός σου φυσικά είναι να νικήσεις τον Tyball στο 7ο επίπεδο, να ελευθερώσεις την Arial, να μαζέψεις τα οκτώ sacred talismans, τα: Book of Truth, Ring of Humility, Cup of Wonder, Shield of Valor, Standard of Honor, Sword Caliburn (σε κομμάτια που πρέπει να ενώσεις), Taper of Sacrifice και Wine of Compassion, να βρεις τα κόκαλα του νεκρού Garamon (αδελφός του Tyball) και να τα θάψεις στο σωστό μέρος. Τότε αυτός, δηλαδή το φάντασμά του, θα σου πει ποιος είναι ο μοναδικός τρόπος για να νικήσεις τον "Slasher of Veils".

ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΓΡΙΦΟΙ ΤΩΝ ΤΕΣΣΑΡΩΝ ΠΡΩΤΩΝ ΕΠΙΠΕΔΩΝ

ΕΠΙΠΕΔΟ 1: Στα δυτικά υπάρχει μια αποικία ανθρώπων. Απ' αυτούς θα πάρεις τις πρώτες πληροφορίες. Στα βόρεια υπάρχουν δύο κατοικίες ανταγωνιστικών Goblins. Στο καθένα λέγε ότι εσύ μισείς τους άλλους. Ο βασιλιάς των γκρίζων Ketcheval σου λέει για μια μεγάλη αράχνη στο πιο βόρειο τμήμα του επιπέδου. Σκοτώνοντάς την, παίρνεις δύο πολύτιμα κομμάτια του ιστού της. Από τα πράσινα Goblins θα πάρεις μια συνταγή. Ο βασιλιάς τους θα σου μιλήσει για τα 8 φυλακτά (talisman). Για να φτάσεις στον τάφο του Κοριανού, στο δωμάτιο με τους μοχλούς, βάλε τους στις θέσεις 6, 3, 1.30 και 12 - αντιστοιχία δεικτών ρολογιού - από τα ανατολικά προς τα δυτικά. Τα βάθρα δίπλα θα αλλάξουν και θα μπορέσεις έτσι να φτάσεις στον εν λόγω τάφο.

ΕΠΙΠΕΔΟ 2: Βρες τον Ironwit. Πρέπει να του φέρεις αυτά που σου ζητά. Βρες κάτι κλειδιά που θα ξεκλειδώσουν μια πορτούλα, βρίσκοντας έτσι ένα fly potion. Πίνοντάς το στο σωστό σημείο (μέσα στην περιοχή του με τους ψηλούς διαδρόμους, στο πιο east σημείο, γύρνα νότια και πέτα), πετώντας θα φτάσεις σ' ένα







Καπνίζοντας λιβάνι, εμφανίζεται το μάντρα "Insahn".

ADVENTURE

μυστικό δωμάτιο, όπου θα βρεις τα σημειώματα αυτά. Στους νάνους, στα ορυχεία, σκοτώνοντας το τέρας που τους απειλεί, βρες τον Shak. Αυτός θα σου επισκευάσει τα όπλα και θα σου πει για δύο από τα talismans.

ΕΠΙΠΕΔΟ 3: Βρες τον ΖΑΚ. Απ' αυτόν αγόρασε το άσπρο μεγάλο κερί (Taper). Οι Lizardmen είναι πράσινοι και γκρίζοι. Οι πράσινοι έχουν μια δική τους διάλεκτο. Ενας φυλακισμένος τους, ο Murgo, μπορεί να τη μεταφράσει. Ελευθέρωσέ τον, δίνοντας πολύ φαΐ στο φρουρό του, μόνο αφού μάθεις όλες τις βασικές λέξεις (κατάγραψέ τες).

Ο αρχηγός των γκρίζων θέλει τα λείψανα του Ossika. Πρέπει να βρεις το βιβλίο του και να το δώσεις στον αρχηγό Ishtass. Στο SE περίπου τμήμα του επιπέδου αυτού, σ' ένα κρυφό δωμάτιο, βρίσκεις ένα μοχλό. Τραβώντας τον, ένα μέρος του νερού αδειάζει. Εδώ, σ' ένα μέρος θα βρεις χρήσιμα αντικείμενα και το ένα κομμάτι του σπαθιού του Caliburn.

ΕΠΙΠΕΔΟ 4: Στα δυτικά βρες τους ιππότες. Πιες το δηλητήριο που σου δίνει ο αρχηγός τους, Sir Dorna. Στα trolls, στα SE, στο φρουρό των θησαυρών δώσε ένα κόκκινο gem (το βρίσκεις κοντά στην είσοδο του επιπέδου αυτού). Πάρε το έγγραφο "Writ of Lorne" και δώσε το στους ιππότες.

Στο λαβύρινθο, στο βορρά, βρες τον Rodrick και σκότωσέ τον. Εχει τα κλειδιά του λαβυρίνθου. Στην πόρτα με τους χρυσούς και αργυρούς μοχλούς, βάλε τους όπως είναι η ακολουθία των "I" στην επιγραφή ενός τάφου, με χρυσά και αργυρά γράμματα, στην περιοχή των ιπποτών (φοβερός γρίφος). Εδώ θα βρεις

ΕΤΑΙΡΙΑ: **Origin**
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ: **IBM και συμβατοί**
ΤΥΠΟΣ: **Role Playing Game**
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: **Απαιτεί οπωσδήποτε 386SX.**
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: **Μέσο**

Απαιτεί από 386 sx και πάνω. Το πλήρες install καταλαμβάνει στο σκληρό δίσκο περίπου 12.5MB μαζί με τα saves, ενώ το manual λέει ότι απαιτούνται περίπου 14.5MB. Απαιτεί τουλάχιστον 557 K της βασικής μνήμης και 480 K της expanded για να τρέξει. Υποστηρίζει όλες τις γνωστές κάρτες μουσικής εκτός της Pro Audio Spectrum και γραφικά 256 χρωμάτων VGA. Το πρόγραμμα μας το παραχώρησε για το τεστ η PLOTLINE ΕΠΕ και περιείχε 5 δισκέτες των 1.2.



	10	20	30	40	50	60	70	80	90	100
ΓΡΑΦΙΚΑ										
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ										
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ										
ΔΡΑΣΗ										
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ										
ΕΞΥΠΝΑΔΑ										

το χρυσό πίνακα που θέλει ο Sir Dorna. Τώρα πια θα σου δώσει το "Standard of Honor", ένα από τα talismans. Οι ιππότες θα σου δώσουν πολύτιμα hints. Στο NE τμήμα του επιπέδου αυτού βρίσκεται το δωμάτιο "βάτραχος - βόδι". Βάλε τους δύο διακόπτες να δείχνουν 10:30 σύμφωνα με τους δείκτες του ρολογιού. Πάτα το επάνω κουμπί τρεις φορές. Στο NE τμήμα θα εμφανιστούν δύο υψώματα, που θα σου επιτρέψουν να ανέβεις απέναντι.

ΤΕΛΕΙΩΝΟΝΤΑΣ: Στο 8ο επίπεδο, στο νότιο μέρος του, εντόπισε ένα μεγάλο και φαρδύ διάδρομο που πάει από east στα west. Στο west, στο πιο NW δωμάτιό του, θα βρεις, αφού σκοτώσεις ένα Golem, τα κόκαλα του Garamon. Στο 5ο επίπεδο, στα NE, στους τάφους, βρες τον τάφο του. Θάψε τα κόκαλά του. Μιλώντας θα σου πει τι να κάνεις.

Στην πρώτη, στην επιλογή "Other..." γράψε "Talisman". Στη δεύτερη, στην επιλογή "Other..." γράψε "Volcano". Σου λέει πώς να παγιδέψεις τον "Slasher of Veil" στο Chamber of Virtue. Αυτό ανοίγει με ένα ειδικό κλειδί που σχηματίζεται από τρία άλλα κλειδιά, τα key of Faith, key of Truth και key of Love. Μέσα μην πολεμήσεις τον Slasher of Veil. Είναι ανίκητος. Αντιθέτως, ρίξε τα 8 talismans στη λάβα. Τηλεμεταφέρεσαι.

Οπως λέει και το Orb στο level 1, πάρε το πράσινο μονοπάτι. Ακολούθησέ το τρέχοντας. Μπες στην πύλη-έξοδο, πριν σε φτάσει ο πιο αργός Slasher of Veil. Ετσι τον παγιδεύεις για πάντα σ' αυτό το πέρασμα του χρόνου. Παρακολούθησε το φινάλε.

ADVENTURE'S Magic

Καλό καλοκαίρι και καλές διακοπές σε όλους σας, όπου και αν πάτε. Επειτα από έναν πολύ δύσκολο χειμώνα, δεν πιστεύω να υπάρχει κανείς που να μην έχει ανάγκη τον ήλιο, τη θάλασσα, το βουνό, τον αέρα - τέλος πάντων την ξενοιασιά και την περιπέτεια.

❑ Και τώρα στα δικά μας. Σημαντικές εξελίξεις στο χώρο των εδώ εταιριών που αντιπροσωπεύουν τις ξένες εταιρίες παραγωγής adventure. Μετά τις ήδη γνωστές GreekSoftware και Arcade, μια νέα εταιρία δημιουργήθηκε: η Plotline Ε.Π.Ε., η οποία ανέλαβε την επίσημη αντιπροσωπία των Microprose και Electronic Arts στη χώρα μας.

Οπωσδήποτε, ευχάριστα νέα, μια και ο γράφων πιστεύει στον υγιή ανταγωνισμό, γιατί μόνο θετικά αποτελέσματα έχει: περισσότερα και πιο φτηνά adventures.

Σημειώστε ότι τελικά οι μόνες εταιρίες, από τις γνωστές που έχουν μείνει ακόμη χωρίς επίσημη αντιπροσωπία στη χώρα μας, είναι η Legend και η Infocom, με άλλα λόγια η Accolade. Μακάρι να τις πάρει και αυτές κάποιος.

❑ Στα πλαίσια της συνεργασίας του περιοδικού με την Plotline, η εν λόγω εταιρία μάς έδωσε για παρουσίαση το Underworld 1, το Ultima 7 Part 1: The black Gate και το Darklands. Λόγω στενότητας χώρου σ' αυτό το τεύχος παρουσιάζουμε μόνο το Underworld I. Τα άλλα μετά το καλοκαίρι.

❑ Σ' αυτό το τεύχος υπάρχουν δύο σημαντικές εκπλήξεις. Η πρώτη είναι η δημοσίευση των χαρτών και των 8 επιπέδων του Underworld I. Ετσι, θα ξέρετε τι ψάχνετε και πού θα πρέπει να κοιτάξετε. Σκόπευα να βάλω την αναλυτική λύση του, λόγοι χώρου όμως μας υποχρέωσαν να δημοσιεύσουμε, σε πολύ γενικές γραμμές, τι πρέπει να κάνεις στα τέσσερα πρώτα επίπεδα αλλά και στο φινάλε. Επιφυλασσόμεθα για το μέλλον.

❑ Η δεύτερη μεγάλη έκπληξη αφορά τη δημοσίευση της πλήρους λύσης του Eye of the beholder III. Γράψαμε "πλήρους" και το εννοούμε. Λύνουμε σχεδόν όλους τους γρίφους. Διαβάζοντάς την κάποιος δεν πρέπει να συναντήσει δυσκολία να το τελειώσει. Δημοσιεύουμε και μερικούς χάρτες, έτσι για να πάρετε μια ιδέα. Σημειώστε πάντως ότι είναι η πρώτη δημοσίευση της λύσης του σε παγκόσμιο επίπεδο. Το τελευταίο είναι αδιαμφισβήτητο γεγονός.

❑ Εγραφα στο προηγούμενο τεύχος στα "Νέα της παραγωγής" ότι το Ultima 7 θέλει 486 για να τρέξει. Είναι λάθος, και σοβαρό μάλιστα. Τρέχει και σε 386, αλλά δεν θέλει καθόλου EMM driver και αντίστοιχη μνήμη. Το τελευταίο προσέξτε το, γιατί είναι πιθανό να σας δυσκολέψει λιγάκι.

❑ Ομολογώ ότι τελευταία νιώθω πολύ ισχυρή έλξη για τα καλά τουλάχιστον RPGs. Ετσι, τελευταία τελείωσα τα Eye of the beholder III, το Eye of the beholder I, το Underworld I και ξεκίνησα ήδη το εκπληκτικό Ultima 7: The Black Gate.

❑ Με το Eye of the beholder II, είχα μια παράξενη ιστορία. Το είχα φτάσει στο τέλος, είχα σκοτώσει τον Dram Draggore, αλλά δεν μπορούσα να σκοτώσω το δράκο, στον οποίο μεταμορφωνότανε μετά το θάνατό του. Είναι δύσκολο να νικήσεις το δράκο, αλλά όχι και έτσι όπως τα παρουσιάζουν ξένα περιοδικά, ότι δηλαδή είναι σχεδόν ανίκητος.

❑ Είχα λοιπόν μία φαεινή ιδέα. Για το δράκο καλό είναι να υπάρχουν δύο παίχτες. Ενας να έχει την κίνηση και ένας να κτυπά. Την ιδέα μου ανέλαβαν να εκπληρώσουν δύο καλοί φίλοι, ο Γιώργος Κυπαρίσσης και ο Αχιλλέας Κυριακόπουλος. Τον σκότωσαν σχετικά εύκολα - θέλει περίπου 6-8 γερά χτυπήματα για να πεθάνει. Κράτησα ένα save πριν από το τελευταίο χτύπημα - πονηρός ο κύριος; - έτσι ώστε να απολαμβάνω αυτό το καταραμένο φινάλε εύκολα και μόνος μου. Υπάρχουν φήμες στην εταιρία ότι η στήλη των Adventures, που, κακά τα ψέματα, αφορά τους IBM συμβατούς, από το Σεπτέμβρη θα φύγει από το Pixel και θα μετακομίσει αυτούσια μέσα στο PC Master, σε ένα ειδικό 48σέλιδο ένθετο, που θα ονομάζεται PC GAMES. Ραντεβού λοιπόν τον Σεπτέμβρη σ' ένα από τα δύο περιοδικά.

❑ Τελειώνοντας, λίγη γκρίνια. Πώς κατάφεραν στο DTP και αχρήστευσαν τις περισσότερες φωτογραφίες από τα adventures στο προηγούμενο τεύχος, μόνο οι ίδιοι το ξέρουν. Πάντως, είναι κρίμα, και κάποτε πρέπει να σταματήσει αυτή η ιστορία.

ADVENTURE S.O.S

Στο προηγούμενο τεύχος παρουσιάσαμε το πάρα πολύ καλό EYE OF THE BEHOLDER 3. Τότε, με το πρόγραμμα στα χέρια μας και με χρονικό περιθώριο μόνο τρεις ημέρες για να το δοκιμάσουμε και για να γράψουμε το άρθρο, πριν από την κυκλοφορία του περιοδικού, φτάσαμε ως το Mages Guild. Τώρα πια είμαστε σε θέση να σας δώσουμε την πλήρη και αναλυτική λύση του, μια και, απ' ό,τι ξέρω, είμαστε οι πρώτοι που το τελειώσαμε, τουλάχιστον στην Ελλάδα. Τους χάρτες τους σχεδίασα εγώ κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τους επιμελήθηκε για την παρουσίαση στο περιοδικό ο αρχισυντάκτης μας Umberto σ' ένα Macintosh.

● του Αντρέα Τσουρινάκη

Για τους πολύ περίεργους, το παιχνίδι το τελειώσαμε στις 11 του Ιούνη - αυτό για όσους θέλουν να κάνουν συγκρίσεις ημερομηνιών. Ας δούμε όμως τη λύση, αφού επισημάνουμε ότι είμαστε σίγουρα το πρώτο περιοδικό που επιχειρεί κάτι τέτοιο. Οσοι έχετε αμφιβολίες, απλά αγοράστε όποια περιοδικά θέλετε (ευρωπαϊκά, αμερικανικά κ.ά.) και θα διαπιστώσετε και μόνοι σας ότι έχουμε δίκιο.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ EYE OF THE BEHOLDER 3

1. ΓΕΝΙΚΑ

Ξεκινώντας από τη δημιουργία των χαρακτήρων σάς συνιστώ να φτιάξετε μια ομάδα από: έναν Paladin, ένα Fighter, έναν Cleric και ένα Mage. Χαρακτήρας Thief δεν χρειάζεται καθόλου στο παιχνίδι. Αποφύγετε τους διπλούς χαρακτήρες, π.χ. Cleric/Mage, μια και ανεβάζουν πολύ δύσκολα levels. Συνιστώ επίσης να είναι όλοι Humans. Εν πάση περιπτώσει, αν θέλετε να βάλετε διάφορα είδη, σε καμία περίπτωση μη διαλέξετε για Mage έναν elf, αν και το manual το συνιστά. Ο λόγος είναι ο εξής απλός: στη διάρκεια των μαχών ειδικά με τα Earth Elementals πολλοί θα πεθαίνουν συχνά. Ο Cleric με το Raise Dead μπορεί να τους ανασταίνει εύκολα, αλλά αυτό το spell δεν ισχύει για τους Elf χαρακτήρες!!!



Από τη στιγμή που ο Cleric μπορεί να κάνει το spell Create Food, τα φαγητά δεν θα σας χρειαστούν, εκτός από ένα (ration ή apple) που είναι απαραίτητο για ένα γρίφο. Ετσι, όλα τ' άλλα ή φάτε τα ή πετάξτε τα.

Από τα όπλα που θα βρείτε, μερικά έχουν ιδιαίτερη χρήση. Το Black Hammer, αφού πεταχτεί, επιστρέφει στα χέρια αυτού που το έριξε. Το ίδιο κάνουν και τα Dagger +4 "Ocnoe" και Dagger +4 "Ronco". Ο Cleric μπορεί με το spell Spiritual Hammer να φτιάξει ένα αντίστοιχο του Black Hammer.

Ετσι, όλοι οι "πίσω" χαρακτήρες μπορούν να ρίχνουν ένα όπλο κατά τη διάρκεια μιας μάχης.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα βρείτε διάφορους χαρακτήρες.

Οι πιο χρήσιμοι, κατά τη γνώμη μου, είναι ο Delmair, ο πολεμιστής - τίγρης και ο Father John, ένας Cleric/Mage. Ολοι οι άλλοι έχουν λιγότερες δυνατότητες, αν φυσικά έχετε φτιάξει μια ομάδα όπως την περιγράψαμε στην αρχή.

Τα Gauntlets of Fire Giant Strength και Hill Giant Strength δίνουν στους πολεμιστές την έξτρα μαγική δύναμη, που απλά αναφέρεται στο manual, ώστε από 18/00 να φτάσουν στο 22 και 19 Strength αντίστοιχα. Φορέστε τα οπωσδήποτε όταν τα βρείτε.

Οταν βρείτε το Helm of Underwater Breathing, φορέστε το στον Cleric. Οταν βρείτε και ένα δεύτερο, φορέστε το στον Mage. Ο λόγος είναι ότι έτσι ο Cleric, όταν κάτω από το νερό το spell Water Breathing πάψει να λειτουργεί, θα μπορεί να αναπνέει.

Ετσι, έστω και αν οι άλλοι πεθάνουν, θα μπορεί να τους αναστήσει. Τέλος, αφού είναι όλοι ή, τουλάχιστον οι περισσότεροι, κατάλληλα εξοπλισμένοι, χρησιμοποιείτε συνέχεια την ALLATTACK επιλογή. Είναι απαραίτητη για να τελειώσετε το παιχνίδι σχετικά εύκολα.

2. ΠΡΩΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΔΑΣΟΥΣ.

Από εκεί όπου πρωτοξεκινάς, πήγαινε 11xN, 14xE, 8xN, 9xW και 3xN. Εδώ θα βρεις διάφορα πράγματα και ανάμεσα σ' αυτά και ένα axe +2. Μ' αυτό μπορείς να πελεκάς τα δέντρα που κόβονται.

Αφού "καθαρίσεις" τα δέντρα που κόβονται σ' αυτήν την περιοχή, πρέπει να βρεις στα δυτικά (west) 8 arrows +1, ένα longbow και ένα Chain mail +2, ενώ στη SE γωνία, θα βρεις δυο wands, μια για fireballs και μια για magic missile.

Η έξοδος για το επόμενο τμήμα του δάσους είναι περίπου στη NE γωνία.

Πριν βγεις όμως από το μέρος αυτό, καλό είναι να εξερευνήσεις το Μαυσωλείο, που βρίσκεται ακριβώς στο κέντρο της περιοχής.

Πριν μπεις όμως σ' αυτό, φρόντισε να σκοτώσεις όλα τα τέρατα - φαντάσματα του δά-

σους για να πάρεις πολύτιμα experience points.

3. MAUSOLEUM.

Δεν είναι απαραίτητη η "επίσκεψη" σ' αυτό ούτε και η λύση των γρίφων του για να τελειώσεις το παιχνίδι. Κάλλιστα μπορείς να το παρακάμψεις. Ετσι, όμως δεν θα δεις μερικά πολύ ωραία γραφικά, μερικούς πολύ έξυπνους γρίφους και φυσικά δεν θα αποκτήσεις τα experience points του "επιπέδου" αυτού. Εάν κάνεις REST στο Μαυσωλείο, όταν το μπορέσεις, θα συναντήσεις τον Isharn, έναν fighter/thief. Πάρ' τον στην ομάδα σου.



3α. ΚΑΤΩ ΔΕΞΙΑ ΠΕΡΙΟΧΗ

Μπες στο Μαυσωλείο, κατέβα στο πρώτο δεξιά μέρος. Κλείσε όσα "συρτάρια" βρίσκεις ανοικτά. Σ' ένα μέρος οι τοίχοι αλλάζουν και σου επιτίθενται τρία undead beasts από τρεις διαφορετικές μεριές. Είναι πολύ δύσκολο να τα σκοτώσεις, αλλά γίνεται. Στο διάδρομο με τα plates, άφησε βάρη στα 2, 3 και 5 plate, όπως βλέπεις. Αμέσως μετά, στρίβοντας στον east wall, υπάρχει ένα button. Εδώ βρίσκεις ένα holy key, ένα short sword +2 και ένα cursed short sword (πρόσεχε). Αφού ξεκλειδώσεις την holy door, πάλι στον east wall θα βρεις ένα button. Πάτησέ το και βρίσκεις ένα μοχλό τον οποίο πρέπει να κατεβάσεις.

3β. ΠΑΝΩ ΔΕΞΙΑ ΠΕΡΙΟΧΗ

Μετά κατέβα στο πάνω δεξιά μέρος. Εδώ, αφού πάρεις τα scrolls από ένα διάδρομο, φτάνεις στους μοχλούς (δες σχήμα 1). Κίνησε το μοχλό 2, μετά κίνησε κάτω τους 4 και 5. Εμφανίζονται οι 6 και 7. Τώρα κάνε πάνω τον 4, κάτω τον 7, εμφανίζεται ο 8, κάτω τον 4, πάνω τον 5, κάτω τον 6 και εμφανίζεται ο 9. Κάνε κάτω τους 8 και 9. Τώρα πάνω το 6. Πήγαινε γύρω γύρω και πάνω ο 4, κάτω ο 5, γύρω γύρω πάνω ο 7 και ανοίγει το κέντρο 10. Τώρα κινώντας τους 4, 1, 3 ανοίγεις όλη την περιοχή. Εδώ σ' ένα δωμάτιο θα βρεις σ' ένα north τοίχο ένα button. Το πατάς και βρίσκεις ένα holy key. Μ' αυτό ανοίγεις την holy door. Εδώ πάλι στο north τοίχο πάτησε ένα button και το μοχλό που βρίσκεις κατέβασέ τον κάτω.

3γ. ΠΑΝΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΠΕΡΙΟΧΗ

Εδώ θα φτάσεις σ' ένα διάδρομο όπου ο τοίχος έρχεται κατά πάνω σου. Πρέπει να μπεις γρήγορα στο διάδρομο και στα δύο βήματα μπροστά και στο south τοίχο, κίνησε το μοχλό. Ετσι, απενεργοποιείς την κίνηση του τοίχου. Κάνοντας γύρω γύρω το διάδρομο, στο south τοίχο υπάρχει ένα κουμπί. Πάτα το. Πιες το potion of giant strength που έχεις βρει και κίνησε το μοχλό. Τώρα πια μπορείς να προχωρήσεις σε δύο νέους διαδρόμους. Εδώ σκοτώνεις ένα τέρας και παίρνεις ένα holy key. Αφού μαζέψεις όλα τα πράγματα, ξεκλείδωσε την holy door, πάτα το κουμπί στον τοίχο και κατέβασε το μοχλό.

3δ. ΚΑΤΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΠΕΡΙΟΧΗ

Μπαίνοντας, περίμενε και σκότωσε όσα τέρατα μπορείς. Μην μπεις στους δυο πρώτους στα west διαδρόμους. Κλείσε τα συρτάρια, μάζεψε τα αντικείμενα και πέσε σε μια καταπακτή. Εδώ κινώντας το μοχλό που ακινητοποιεί τα "κανόνια" θα βρεις ένα holy key. Τηλεμεταφέρεσαι πάλι πάνω, ξεκλειδώνεις την holy door, πατάς ένα button στον τοίχο και κατεβάζεις το μοχλό. Κατεβάζοντας και τους τέσσερις μοχλούς, στον κεντρικό διάδρομο του Μαυσωλείου, εκεί όπου πριν ήταν η πινακίδα τώρα θα υπάρχει ένα μυστικό πέρασμα. Μπες σ' αυτό.

3ε. ΠΑΝΩ ΔΕΞΙΑ ΠΕΡΑΣΜΑ.

Πήγαινε στη δεξιά περιοχή. Εδώ θα φτάσεις σε μια σάλα





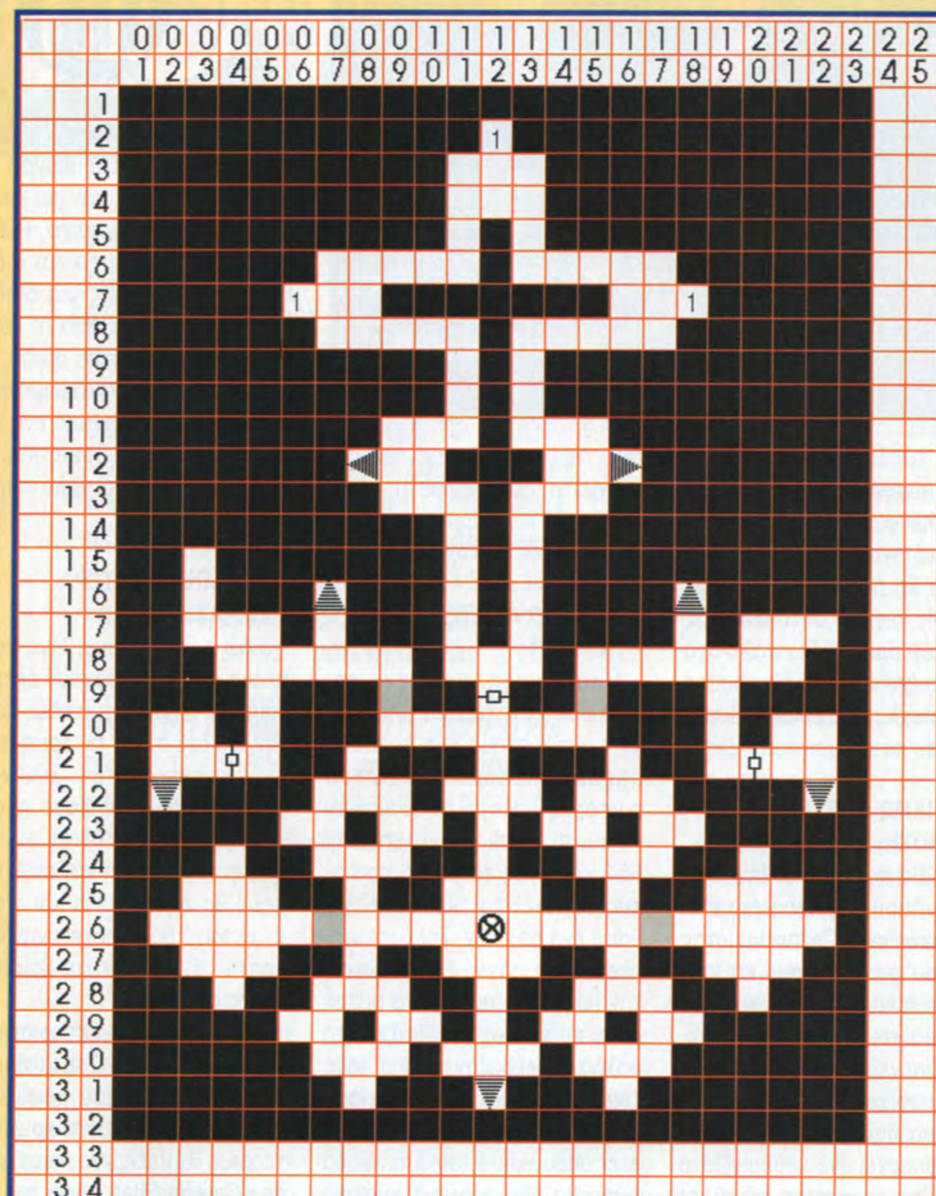
που στο κέντρο έχει ένα plate. Ανάλογα από ποια κατεύθυνση το πατάς, θ' ανοίγει και μια άλλη δίοδος στον west τοίχο. Η πιο αριστερή, στο κέντρο και η δεξιά. Για να κλείνεις μια δίοδο, πρέπει να βγαίνεις από τη σάλα με το plate. Σε κάθε δίοδο, εκτός των άλλων αντικειμένων, πρέπει να βρεις και από ένα rod fragment. Αφού βρεις και τα τρία, πήγαινε στο άλλο πέρασμα.

3ζ. ΠΑΝΩ ΑΡΙΣΤΕΡΑ ΠΕΡΑΣΜΑ

Εδώ η κίνηση είναι λίγο περίπλοκη, μια και υπάρχουν αρκετά επίπεδα. Μπαίνοντας εδώ, πάρε την πιο δεξιά από τις τρεις πόρτες - σκάλες (north). Συνέχισε σ' ένα μεγάλο διάδρομο πηγαίνοντας όλο north. Μετά από μια μικρή παράκαμψη και ενώ τοίχους θα έχεις north και west, στον τοίχο θα υπάρχει έναν διακόπτη. Πάτα τον και βρίσκεις το rod orb.

Θα βρεθείς σε μια περιοχή με slime στο πάτωμα. Στα νότια αυτού του κομματιού μέσα από διάφορες πόρτες και κρυφούς τοίχους θα βρεις ένα name plate του Captain Ftlear. Από την αρχή των slimes, πηγαίνοντας όλο west και north, θα βρεθείς σ' ένα διάδρομο με trapdoors. Από την αρχή του διαδρόμου, με πλάτη στον τοίχο πήγαινε 3xE, 1xW, 4xE. Εδώ πίσω από την πόρτα είναι το φάντασμα του Captain Ftlear. Εχοντας το name plate θα φύγει και θα σου αφήσει ένα amulet of friendship. Σ' έναν τοίχο πάτα το διακόπτη. Πηγαίνοντας όλο north και μετά east θα βρεθείς σε μια περιοχή με ένα "γυάλινο" κλουβί και δύο μοχλούς. Εάν κατεβάσεις τους μοχλούς, όλα σου τα μεταλλικά αντικείμενα πάνε μέσα στο κλουβί! Συνεχίζοντας north και east θα φτάσεις στη rod machine.

ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΝΑΟΥ ΤΟΥ LATHANDER



1: να αντικαταστήσεις τα Black Holy Symbol με Holy Symbol.

Βάλε τα τέσσερα κομμάτια του rod. Γύρνα να φύγεις. Στην πινακίδα, που πριν δεν υπήρχε, κάνε κλικ. Ξαναγύρνα στη rod machine και βρίσκεις το rod of restoration. Μ' αυτό ανακτάς όλα τα χαμένα experience levels που μπορεί να έχεις χάσει από τις μάχες σου με τα τέρατα που αφαιρούν levels! Τώρα πια φύγε από το Μαυσωλείο και προχώρησε στο επόμενο μέρος του δάσους.

4. ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ ΔΑΣΟΥΣ

Μετά τις απαντήσεις στο copy protection, πήγαινε 1xE, 1xN, μπες στο κεντρικό north λαγούμι, 2xN, 3xE, μπες στο βόρειο λαγούμι, μετά στο NE λαγούμι, πάρε το torch, μπες στο νότιο λαγούμι, μετά στο SW λαγούμι, πήγαινε 3xW, 2xS, μπες στο κεντρικό south λαγούμι, 1xS, 3xE. Εδώ κίνησε τον torch ή το amulet of friendship - κάνουν την ίδια δουλειά. Συνέχισε 2xE, 1xN, 1xE, μπες στο κεντρικό east λαγούμι, 2xE, 2xS, 4xE. Εδώ συναντάς τον Dalmair. Πάρε τον στην ομάδα σου. Είναι ο πολεμιστής τίγρης. Τώρα πήγαινε 1xE, 3xN, 6xE, 3xS, 6xW, 2xS, 4xE, 2xS, 3xE, 1xN, 3xE, 1xN, 2xE, 1xS, 1xE, 1xS, 2xE, 1xN, 1xE, 2xN, 3xE, 3xS, 3xE, 2xS, 4xE, 4xN, 3xW, 3xE, 4xS, 1xE, 2xS, 4xE, 1xS, 5xE, 1xS, 2xE, 1xN, μπες στο κεντρικό east λαγούμι. Εδώ πια μπες στο κεντρικό north λαγούμι 1xN, πάρε ό,τι βρεις, 1xS, μπες στο κεντρικό south λαγούμι, 3xS, 2xE, 2xN, 2xE, 1xN, 3xE, 2xS, 3xE, 3xS, 1xW, 1xS, 4xW, 3xS, 1xE, 1xS, 1xE, 4xS, 2xW, 1xS, πάρε ό,τι βρεις, 1xE, 1xN, 1xE, 3xN, 5xE, 3xN, 1xE, 5xN, 5xE, 2xN, 1xE, πάρε ό,τι βρεις, 2xE, 1xS, 6xE, 2xS, 3xE, 1xS, 2xE. Εδώ κίνησε το torch. Τα δέντρα δεν φεύγουν. Η διαδρομή αυτή θ' ανοίξει μόνο αφού βρεις τον King of the Forest. Πήγαινε 2xW, 1xN, 3xW, 2xS, 5xW.

Μπες στο SW λαγούμι, ξανά στο SW λαγούμι, ξανά στο SW λαγούμι, ξανά στο SW λαγούμι. Τώρα μπες στο κεντρικό νότιο λαγούμι. Σκότωσε το Feyr, πάρε ό,τι βρεις (ειδικά το Gauntlet of fire giant strengh που το βάζεις στον Paladin) και ξαναμπές στο πιο βόρειο και κεντρικό λαγούμι (εκεί όπου υπάρχει μόνο north και ne).

Τώρα μπες στο πιο δεξιό κεντρικό λαγούμι (east). Σκότωσε το Feyr, μπες στο πιο κεντρικό east λαγούμι, μπες στο SW λαγούμι, μπες στο νότιο (south)

και κεντρικό λαγούμι, σκότωσε το Feyr, μπες στο πιο κεντρικό east λαγούμι, μπες στο ΝΕ λαγούμι, ξανά στο ΝΕ λαγούμι, σκότωσε το Feyr, πάρε το cloak of protection, φόρα το στον Mage, γύρνα νότια και μπες στο πιο νότιο (south) και κεντρικό λαγούμι. Τώρα κάνε SAVE.

Πήγαινε 2xS και συναντάς τον King of the Forest. Απάντησε ανάλογα με ποιος χαρακτήρας θέλει τα πιο πολλά experience points για να κερδίσει level. Προτίμησε τον Mage ή τον Cleric, ανάλογα. Ο Cleric απαντά την τέταρτη φράση. Ο Mage την τρίτη φράση. Οι πολεμιστές (Fighter, Paladin, Ranger) τη δεύτερη φράση, ενώ ο Thief απαντά την πρώτη φράση. Απαντώντας σωστά κερδίζει ο συγκεκριμένος χαρακτήρας ένα πολύτιμο level. Αν χάσεις ένα, απαντώντας λάθος ή κάνε restore ή με το rod of restoration



ξανακέρδισε το χαμένο σου level. Στην τελευταία όμως περίπτωση δεν κερδίζεις level, απλά δεν χάνεις κανένα. Πήγαινε 1xS, 4xE, 10xN, 1xE και μπήκες στην κατεστραμμένη πόλη.

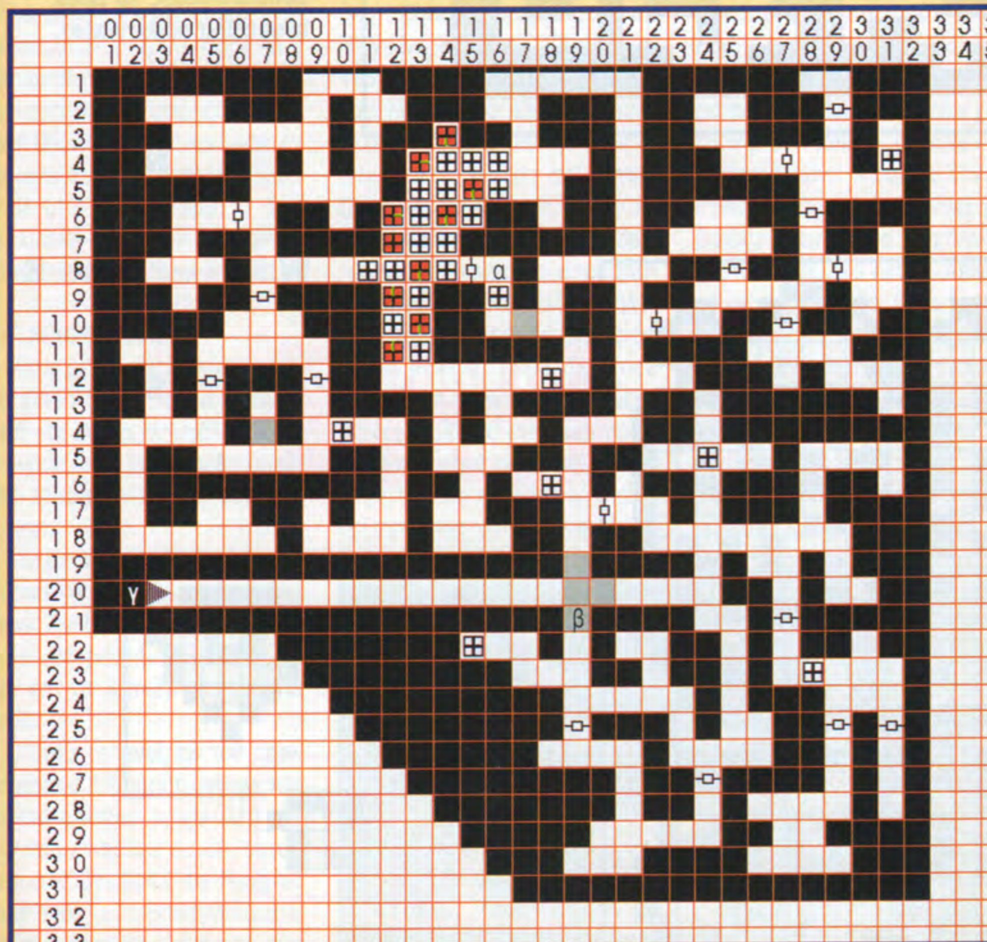
5. Η ΚΑΤΑΣΤΡΑΜΜΕΝΗ ΠΟΛΗ, ΠΡΩΤΟ ΤΜΗΜΑ

Από την είσοδο (κάνε οπωσδήποτε SAVE) πηγαίνοντας 3xE, 13xS και γυρνώντας βόρεια (north) υπάρχει μια πόρτα. Εδώ βρίσκεται ο Rex, ένας Cleric. Πάρε τον προσωρινά στη θέση του Thief/Fighter Isharn. Από την πόρτα του Rex (ακριβώς πάνω στην πόρτα) πηγαίνοντας 8xE, 19xN, 2xE, 2xN, 5xW, 4xN, 2xW φτάνεις σε μερικά "αιχμαλωτισμένα αντικείμενα". Κάνε ένα Dispel Magic spell. Πάρε ό,τι βρεις, οπωσδήποτε το crystal key. Από εδώ πηγαίνοντας 5xE, 4xS, 4xE, 4xN, 12xE συναντάς το Mage's Guild. Μην μπεις ακόμη σ' αυτό όμως, αλλά πήγαινε 4xW, 5xS, πάρε ό,τι βρεις και ειδικά το Helm of Underwater Breathing 4xS, 1xW, 13xS, 2xW, 4xS. Εδώ κάνε πάλι SAVE. Πηγαίνοντας east από εδώ πας στο δεύτερο τμήμα της κατεστραμμένης πόλης. Πρώτα όμως εξερεύνησε καλά το υπόλοιπο του πρώτου τμήματος, σκότωσε όλα τα θηρία και μάζεψε όλα τα αντικείμενα. Μόνο αφού τα κάνεις όλα αυτά, προχώρησε east από εδώ στο δεύτερο τμήμα της πόλης.



6. Η ΚΑΤΑΣΤΡΑΜΜΕΝΗ ΠΟΛΗ, ΔΕΥΤΕΡΟ ΤΜΗΜΑ

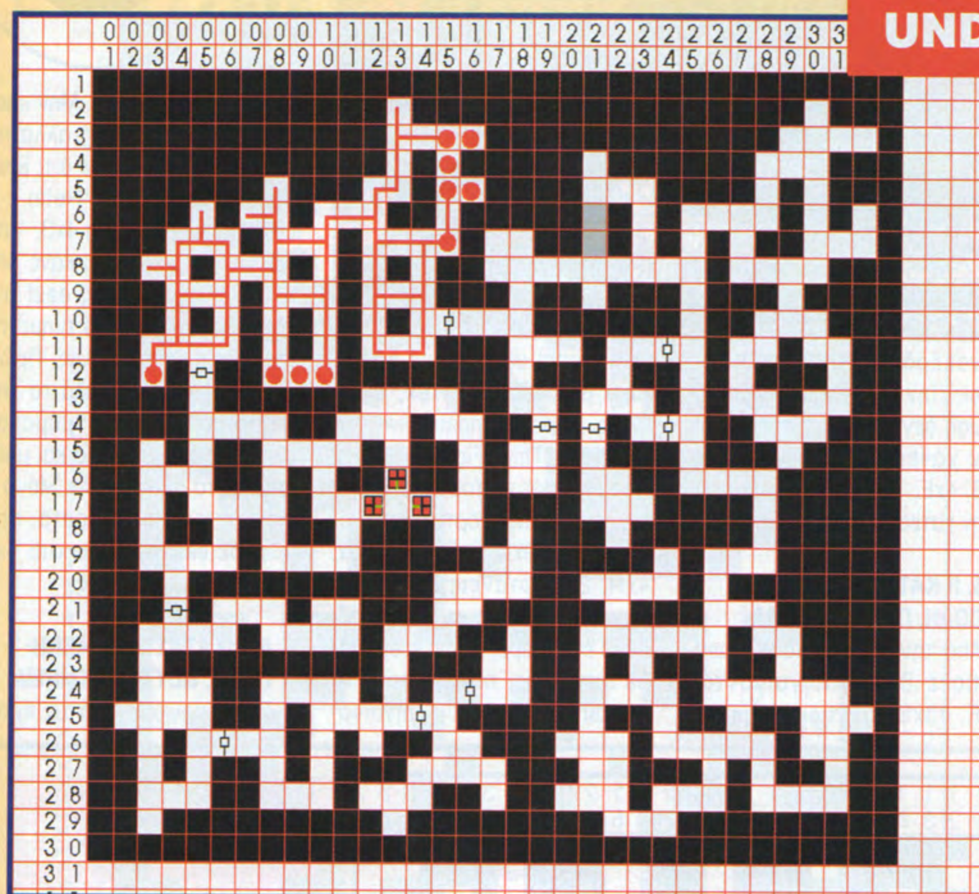
Πηγαίνοντας από το προη-

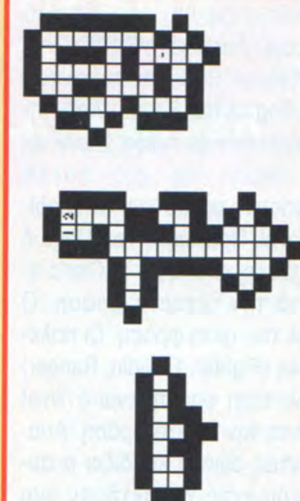


ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΤΟΥ MAGE'S GUILD ΠΡΙΝ ΤΟ ΝΕΡΟ

α : κατεβαίνεις στα υποθαλλάσια επίπεδα
β : μετακινούμενοι τοίχοι
γ : είσοδος
⊞ : ασφαλή grates

ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ UNDERWATER

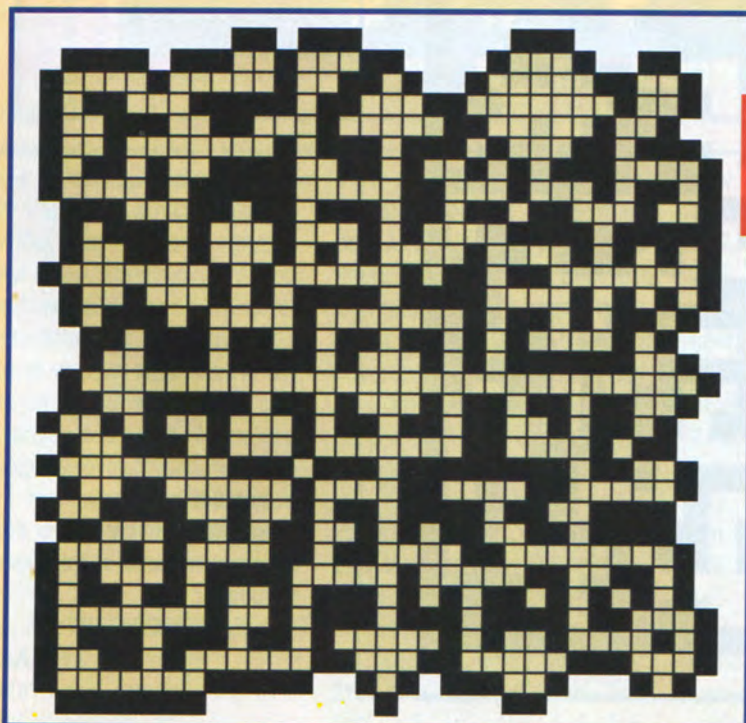


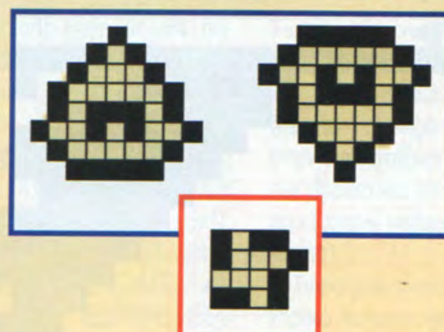


●: Σ' αυτά τα σημεία μπορείς να χρησιμοποιείς το spell breathing underwater.



ΤΟ ΕΠΙΠΕΔΟ TEMPLE





γούμενο SAVE 4xS είσαι στο δεύτερο τμήμα της πόλης. Πήγαινε 2xE, 1xN. Ανοιξε την πόρτα, σκότωσε όλα τα τέρατα, μπες μέσα και πάρε όλα τ' αντικείμενα και ειδικά το diamond. Από εδώ απ' όπου πήρες το διαμάντι πήγαινε 4xS, 10xE. Συναντάς τον Father John. Πάρε τον στη θέση του Rex. Τώρα πήγαινε 4xW, 12xN, 1xW, 2xN, 1xE, 1xN, 1xE, 3xN, 1xE, 1xN, 4xE. Πάρε το polearm +3. Με αυτό ο Delmair μπορεί να πολεμά από τη δεύτερη σειρά και το wand of fear. Αυτό μην το χαλάσεις, αλλά κράτα το. Εξερεύνησε όλη την περιοχή, σκοτώνοντας όλα τα θηρία. Αφού το κάνεις αυτό, γύρνα εκεί όπου βρήκες τον Father John.

Ανοιξε την πόρτα στα north και μπες μέσα. Πάρε όλα τα scrols. Ξεκλείδωσε την πόρτα με το crystal key. Συνέχισε όλο north. Στο niche βάλε το διαμάντι. Τηλεμεταφέρεσαι. Στο νέο niche, βάλε το wand of fear. Τηλεμεταφέρεσαι ξανά. Πάρε τα 3 wands of cone of cold. Πήγαινε στο πιο δεξί niche, κάνε ένα spell Dispel of Magic και πάρε τα bracers of protection +2. Τώρα πάρε από τ' αριστερά τα δύο necklaces of fireball. Τώρα πια γύρνα πίσω, στο Mage's Guild.

7. MAGE'S GUILD

Μπες μέσα και πήγαινε στην πιο east τηλεμεταφορά. Προχώρησε και ανέβα τις σκάλες. Εξερεύνησε καλά το επίπεδο αυτό. Εδώ υπάρχουν πολλοί ψεύτικοι τοίχοι.

Εκτός των πολλών scrolls πρέπει να βρεις και το scrying glass. Ανέβα στο πιο πάνω επίπεδο. Εξερεύνησε την περίμετρο και τα 3 ακόμη πιο πάνω levels.

Σ' αυτό το level, με τον περιφερειακό διάδρομο υπάρχουν αρκετά ψεύτικοι τοίχοι. Στο μέσον του επιπέδου αυτού, εκτός των άλλων, βρες το Ring of Trobriand. Τώρα ξαναγύρνα στο ισόγειο, αφού πρώτα σκοτώσεις όλα τα τέρατα, εκεί όπου είναι



οι τρεις τηλεμεταφορές.

Μπες στην πιο north τηλεμεταφορά. Τηλεμεταφέρεσαι. Εδώ ψάξε και βρες έναν τοίχο, με ένα button. Πιέσέ το. Ενας τοίχος μετακινείται και αποκαλύπτει ένα δωμάτιο. Σ' αυτό βρίσκεις τα βιβλία: "Book of the Element Seasons" και "Book of Trobriand". Διάβασέ τα και τα δύο. Μπες στην τηλεμεταφορά που είναι δίπλα στα δύο βιβλία (όχι σ' αυτήν από την οποία ήρθες). Τηλεμεταφέρεσαι ξανά. Πήγαινε όλο west (6xW) και 4xS. Ο east τοίχος είναι ψεύτικος. Μπες μέσα. Είναι τέσσερις τηλεμεταφορές, μια για κάθε εποχή. Μπες σε μια απ' αυτές. Σκότωσε τα τέρατα. Πάρε το scroll και άνοιξε τους τέσσερις "κινητούς" τοίχους, αποκαλύπτοντας άλλες τέσσερις τηλεμεταφορές - εποχές. Μπες σε όποια θέλεις. Τώρα πια μπες στην "Heet of summer" (κάτω αριστερά). Μπες στην πιο north τηλεμεταφορά (summer). Μπες στην "Breath of autumn" (πάνω δεξιά). Μπες στην πιο east τηλεμεταφορά (Autumn). Μπες στην "Ice of winter" (πάνω αριστερά). Μπες στην πιο west τηλεμεταφορά (winter). Μπες στην "Rains of spring" (κάτω δεξιά). Μπες στην πιο south τηλεμεταφορά (Spring). Τηλεμεταφέρεσαι στην περιοχή του Trobriand.

8. ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΟΥ TROBRIAND

Προχώρησε όλο βόρεια (north). Συναντάς τον Mage Bug. Αφησέ τον. Πηγαίνοντας δεξιά ή αριστερά συναντάς πάρα πολλά Scaladars. Οσο έχεις το ring of Trobriand, αυτά δεν θα σε πειράζουν. Αν όμως δεν το έχεις, ο θάνατός σου είναι βέβαιος. Εχοντας το δαχτυλίδι, σκότωσέ τα. Στο niche, σύμφωνα με την πινακίδα, βάλε το ring of Trobriand. Ο τοίχος εξαφανίζεται και αποκαλύπτει ένα πέρασμα. Μπες σ' αυτό βόρεια και τράβα την αλυσίδα για να ανοίξει η πόρτα. Κάνε SAVE. Από εδώ πήγαινε 2xW, 2xS, 1xW, πάτα το κουμπί στον τοίχο, ανοίγει η πόρτα, σκότωσε τους φρουρούς και πάρε ό,τι βρεις. Εξερεύνησε όλη την west περιοχή και ξαναγύρνα στην αλυσίδα. Πήγαινε east. Εδώ θα βρεις μια άλλη αλυσίδα. Τράβα την. Τηλεμεταφέρεσαι και βρίσκεις το dagger +4 "Ocnor". Τηλεμεταφέρσου ξανά κάτω. Από εδώ πήγαινε 1xE, 2xN, 2xE, 1xN, 2xE, 2xN, 3xE, 1xS, 1xE, 2xS, 1xW, 4xS, 1xE, 2xS, 3xE, 5xN, 1xW, πάρε ό,τι βρεις, 1xW, 2xS, 2xE, 3xS, 3xW, 3xS. Τράβα την αλυσίδα και γρήγορα πήγαινε 3xS. Σκότωσε τους φρουρούς και μέσα από το δωμάτιο πάρε ό,τι βρεις. Ακριβώς από την πόρτα αυτού του δωματίου πήγαινε 1xW, 5xS, 5xW, τράβα την αλυσίδα, 1xN, 4xW, σκοτώνοντας όλους τους φρουρούς. Το βιβλίο είναι παγίδα, αλλά δεν πειράζει. Από εδώ πήγαινε 4xE, 1xS, 3xE, 2xW και κάνε οπωσδήποτε SAVE. Βάλε ή μόνο όποιο χαρακτήρα έχει το Black Hammer να το ρίξει ή μόνο ένα Cleric να ρίξει ένα Spiritual Hammer. Το όπλο στο βάθος χτυπά ένα κουμπί και ακυρώνει τα δηλητηριώδη αγκάθια που





Πράγματι! Είναι αλήθεια! Ο διάσημος adventurer της Compupress είναι εδώ με το user-id "pitsiris" για να απαντήσει μέσω της διάσκεψης adventure στις απορίες σας. Εχετε και Τσουρινάκη On-Line τώρα... τι άλλο θέλετε! Γι' αυτό, θα στέλνετε τις απορίες σας, οι οποίες θα λύνονται το συντομότερον δυνατό. Μην ξεχνάτε ...mail στο χρήστη "pitsiris".

βγαίνουν από τα grates, όταν πατήσεις σ' αυτά. (Αν ρίξεις δύο όπλα όμως, το ένα απενεργοποιεί, αλλά το άλλο θα ξαναενεργοποιήσει τα δηλητηριώδη αγκάθια στα grates!!!)

Τώρα γυρνώντας στα πλάγια, σκότωσε ένα ένα τα Scaladars. (Με τη μέθοδο "κτύπα, βήμα στα πλάγια, πίσω, κτύπα βήμα στα πλάγια" κ.λπ.) Αφού τα σκοτώσεις όλα, δύο τετράγωνα μετά το τελευταίο grate στο south wall υπάρχει ένας διακόπτης. Πάτα τον. Ανοίγουν καινούργια δωμάτια. Πατώντας άλλο έναν, ανοίγεις στο τέλος αυτών των δωματίων έναν τοίχο και ξαναβγαίνεις πριν από τα grates που πέρασες λίγο πριν, σκοτώνοντας τα Scaladars.

Πήγαινε όλο west. Στο τέλος στο west τοίχο υπάρχει ένας διακόπτης. Πατώντας τον (είναι αυτός που κτύπησες με το όπλο σου πριν), ενεργοποιείς ξανά τα grates που πέρασες μόλις πριν, αλλά απενεργοποιείς αυτά που είναι από εδώ και μπρος. Απ' αυτόν το διακόπτη, πήγαινε 1xE, 2xN, 2xW, 2xN, 1xE, 2xN, 2xW, 1xS, 2xW, 1xN, πάρε ό,τι βρεις, 3xS, 4xW, 2xS, 1xE, 2xS, 1xE, 2xS, 1xE, 3xS, 5xW, 1xN. Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Πηγαίνοντας άλλο ένα βήμα north, πέφτουν όλα τα μεταλλικά σου αντικείμενα, ενώ από αριστερά και δεξιά σε κτυπούν φρουροί.

Κάνε αμέσως ένα βήμα πίσω και σκότωσέ τους. Ξαναπάρε τα αντικείμενά σου και πήγαινε όλο north. Στο τέλος 1xE, 1xN και τράβα την αλυσίδα. Ο τοίχος στα αριστερά σου φεύγει και ένα νέο πέρασμα αποκαλύπτεται.

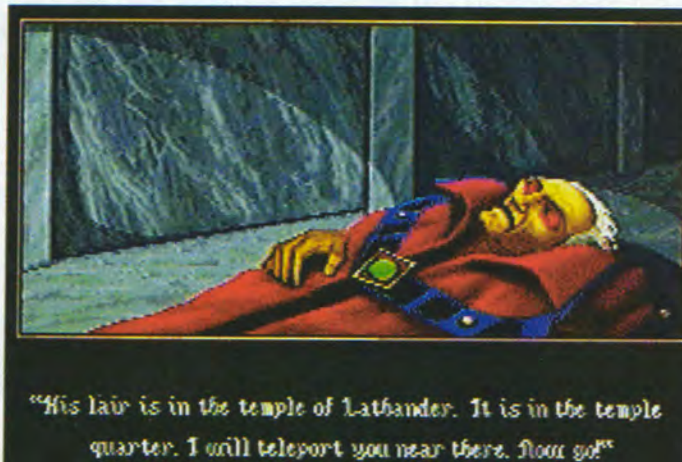
9. ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΡΟ, ΤΑ ΤΕΣΣΕΡΑ ΚΛΕΙΔΙΑ

Κατέβα στο πέρασμα. Κάτω πάρε το Hook. Προχωρώντας πάρε τα δύο πετράδια, τα red και blue gem. Για να φύγεις από εδώ, πρέπει ο Mage σου να έχει από ένα πετράδι σε κάθε χέρι. Στο βάθος πάτα στο south τοίχο το button δύο φορές (ανάλογα



αν το πατάς από μια ως τέσσερις, ένας από τους τέσσερις τοίχους - εξόδους από το σταυροδρόμι θα κλείνει, ενώ οι άλλοι τρεις θα είναι ανοικτοί).

Πήγαινε south. Σκότωσε όλα τα Earth Elementals και εντόπισε την grate που θ' ανοίξει μ' ένα silver key. Αφού εξερευνήσεις όλη την περιοχή και πάρεις ό,τι βρεις, γύρνα στο σταυροδρόμι και πήγαινε north. Στον west τοίχο πίσω από την grate, κτύπησε μ' ένα όπλο το διακόπτη. Αμέσως γύρνα ένα east και πήγαινε 1xS. Σκότωσε όλα τα τέρατα. Μέσα σ' αυτήν την περιοχή θα βρεις πολύτιμα αντικείμενα. Στο δωμάτιο με τις δυο κλειστές south πόρτες και τις προειδοποιητικές πινακίδες, άνοιγε κάθε πόρτα και αμέσως κάνε ένα βήμα στα πλάγια, ώστε να αποφεύγεις τα fireballs. Εδώ θα βρεις χρήσιμα scrolls. Στην ευρύτερη αυτή περιοχή θα βρεις και το silver key. Γύρνα και ξεκλείδωσε τη σχάρα που αναφέραμε πριν. Κάνε το Water Breathing spell και κάνε κλικ τον Hook στη σχάρα. Κατεβαίνεις κάτω. Εδώ θα βρεις μερικά αντικείμενα. Πάρε τα και ξανανέβα πάνω, κάνοντας κλικ τον Hook στη σχάρα, ενώ είσαι ένα βήμα πριν απ' αυτήν. Γύρνα στο σταυροδρόμι. Πήγαινε όλο north και στο τέλος 2xE. Στην πλάτη σου υπάρχει ένα κανόνι. Πήγαινε 2xN, τράβα το μοχλό, πήγαινε άλλα 2xS και μπες east. Εξερεύνησε καλά όλη την περιοχή. Βρες το green gem, πέρα των άλλων αντικειμένων. Βρίσκεις άλλη μια σχάρα κλειδωμένη. Πάτα το κουμπί που είναι north απ' αυτήν. Πήγαινε 2xS, 2xW, 3xN. Η πόρτα θα έχει ανοίξει. Βρίσκεις το brass key. Γύρνα και μ' αυτό ξεκλείδωσε την κλειδαριά. Κάνε το Water Breathing spell και κάνε κλικ τον Hook στη σχάρα. Κατεβαίνοντας το spell ακυρώνεται. Σκότωσε όσα θηρία



σου επιτεθούν!!! Κάνε ένα βήμα στο πλάι, κάνε κλικ τον Hook στη σχάρα και ανεβαίνεις πάλι πάνω. Ξανακάνε το Water Breathing, πάτα για μια ακόμη φορά το button στον τοίχο. Κατέβα πάλι κάτω, σκότωσε όλα τα υπόλοιπα θηρία και ξανανέβα πάνω. Από τη σχάρα, πήγαινε 1xS, 3xW, 4xS, 4xW, 1xS, 3xW. Πήγαινε 2xN και κάνε SAVE. Πηγαίνοντας άλλο ένα north το κανόνι πίσω σου θα ρίξει Lighting bolts. Γι' αυτό από το save πήγαινε γρήγορα 7xN και αμέσως 1xW. Ξανακάνε SAVE. Πηγαίνοντας west και μετά south θα πολεμήσεις με πάρα πολλά earth elementals. Σκότωσε τα. Βρίσκεις μια αλυσίδα. Τράβα την. Μετακινεί έναν πολύτιμο τοίχο. Από την αλυσίδα πήγαινε 3xW (πάνω στα grates). Συνέχεια με 2xW, 1xS, 1xW, 2xS, 1xE, 1xS (πίσω σου είναι ο τοίχος που μετακινήθηκε με την αλυσίδα πριν). Σκότωσε όσα earth elementals σου επιτεθούν. Είναι από τα πιο δύσκολα κομμάτια της περιπέτειας. Από εδώ πήγαινε 2xE, 1xS (εδώ είναι μια σχάρα, ας την πούμε A, που απαιτεί 3 κλειδιά!!), 1xS. Κίνησε το μοχλό. Ο διάδρομος που ανοίγει, βγαίνει στο N/S διάδρομο του κανονιού. Αφού κάνεις rest, από το μοχλό αυτό, πήγαινε 2xN, 3xW (πας 1 south), 1xS (πας άλλο 1 south). Εδώ πρέπει να σκοτώσεις όλα τα earth elementals (3-5). Αφού τα σκοτώσεις όλα, από τη σχάρα με τη νεροφίδα πήγαινε όλο west. Ξανακάνε rest. Πήγαινε 1xN (πας άλλο 1 north), 1xN. Τώρα μπες αριστερά (west). Σκότωσε όλα τα earth elementals που βρίσκονται εδώ (είναι αρκετά). Βρίσκεις άλλο ένα green gem. Βάλε τα δύο green gems στα δύο niche και θα πάρεις, όπως λέει και η πινακίδα, ένα τρίτο κλειδί, από το κεντρικό niche, το crystal key. Βρες την περιοχή με τα δύο buttons, από ένα σε west και east τοίχο. Πάτα πρώτα το east απ' αυτό. Πήγαινε 2xN, 3xE, 2xS, άνοιξε το νότιο τοίχο

- πόρτα με κλικ σ' αυτόν, 3xS, 2xE, 2xS. Σκότωσε τη νεροφίδα και τα earth elementals. Από εδώ πήγαινε 1xS, 2xW. Ο τοίχος βόρεια είναι ψεύτικος. Πήγαινε 2xN και πάρε το copper key. Γύρνα 2xS, 2xE, 1xN, 3xE. Σ' αυτήν την περιοχή σκότωσε τα υπόλοιπα earth elementals. Γύρνα πίσω στα δύο buttons. Ξαναπάτα αυτό στο east wall, για να κλείσεις εκείνη την περιοχή και πάτα το west button. Ξαναγύρνα στην προηγούμενη περιοχή. Τώρα είναι ανοικτή η west πόρτα. Μπες και σκότωσε όλα τα earth elementals. Εδώ θα βρεις άλλη μια σχάρα που ξεκλειδώνει με το crystal key. Κατέβα κάτω, έχοντας δύο τουλάχιστον Water Breathing, με το Hook. Εδώ θα βρεις ένα potion of giant strength και ένα long sword +4. Πρόσεχε όμως. Σε δύο τετράγωνα το spell της αναπνοής ακυρώνεται. Ξαναγύρνα πάνω. Από τη σχάρα πήγαινε 1xE, 3xS, 2xE, 3xN, 2xE, 3xN, 5xE. Τώρα πήγαινε 1xN, πας αυτόματα και 1xE. Γύρνα east και πήγαινε 1xE, 1xS, 2xE. Κάνε rest. Ξεκλείδωσε τη σχάρα A με τα crystal key, brass key, silver key (κατά σειρά). Εχοντας δύο τουλάχιστον spell αναπνοής, κάνε το ένα (το άλλο υπάρχει για εφεδρεία) και με το Hook κατέβα κάτω.

10. ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟ ΝΕΡΟ

Πήγαινε 2xW, 5xS, 1xW. Ανοιξε τον τοίχο - πόρτα στα south. Εδώ μέσα πάρε ό,τι βρεις και ξαναβγές. Ακριβώς από την πόρτα, πήγαινε 1xN, 1xE, 1xN, 2xE, 1xN. Εδώ κίνησε το μοχλό. Φορώντας τα gauntlets of giant strength τον κινείς. Αν δεν τα έχεις, πιες ένα potion of giant strength και κίνησέ τον. Ο μοχλός αυτός αντιστρέφει τα sewers!!! Πήγαινε 1xS, 2xW, 1xS, πας όλο west, 2xN, 2xW, 5xS. Ανοιξε την west πόρτα - τοίχο. Μέσα σκότωσε όλα τα θηρία και εξερεύνησε όλη την περιοχή.

Γύρνα πίσω και συνέχισε όλο



south. Κινώντας τους μοχλούς, μεταφέρεσαι από το ένα sewer στο άλλο. Εξερεύνησε όλη τη south αυτή περιοχή. Πάρε όλα τα αντικείμενα που βρίσκεις και οπωσδήποτε το stone key. Ξαναγύρνα πίσω. Από το sewer, όπου φτάνεις μέσω του σχήματος Π διαδρόμου, πήγαινε 8xN, 2xW.

Ενα sewer σε ξαναπηγαίνει όλο north. Πήγαινε 2xW, 1xN, πάρε ό,τι βρεις, γύρνα 1xS, πάτα το κουμπί στον τοίχο, άλλο 1xS, ξαναπάτα το κουμπί στον τοίχο και πήγαινε 2xS. Κίνησε το μοχλό. (Αντιστρέφει τους αρχικούς sewers, έτσι ώστε να μπορείς να γυρίσεις πίσω, αν χρειαστεί.)

Πήγαινε 1xN, 3xW, 3xS, 2xN. Κίνησε το μοχλό (αντιστρέφει τον τελευταίο sewer που σε πέταξε north). Πήγαινε 2xW, 2xS, 1xE. Ανοιξε την πόρτα - τοίχο και σκότωσε όλα τα τέρατα. Γύρνα 1xW, 3xN, 2xW. Βάλε το stone key στο niche και η west πόρτα ανοίγει.

Πήγαινε 1xW και περίμενε. Σκότωσε όσα τέρατα σου επιτεθούν. Κάνε rest, να έχεις μαζί σου 2 spell αναπνοής, κάνε το ένα και μπες west. Εδώ το spell αναπνοής ακυρώνεται. Υπάρχουν όμως μερικά τετράγωνα όπου αυτό επιτρέπεται. Ετσι, αφού μπεις στην περιοχή αυτή, πήγαινε 2xN, 1xW. Πάρε ό,τι βρεις, κάνε ένα spell αναπνοής, rest, ξανά spell αναπνοής και πήγαινε 3xW, 1xN, 2xW, 6xS. Εδώ ξανακάνε spell αναπνοής, rest, ξανά spell αναπνοής και πήγαινε 2xW, 6xN, πάρε ό,τι βρεις και οπωσδήποτε το copper key, και πήγαινε 2xS, πάρε το dagger +4 "Ronco", 2xW, 1xN, 2xW, 1xS, πάρε ό,τι βρεις και ειδικά το κράνος αναπνοής. Αυτό βάλε το στον Mage. Συνέχισε με 3xS, 1xE, 1xS. Εδώ κάνε ένα spell αναπνοής, κάνε rest, ανάστησε όσους χαρακτήρες σου





έχουν πεθάνει, ξανά το spell αναπνοής και πήγαινε 2xS, 3xE, 1xS, 3xE, 1xN, 2xE, 1xN, 2xE, 1xS, 1xE, 3xS. Εδώ πάρε ό,τι βρεις, ειδικά τα red gem και crimson key. Πήγαινε 1xW, 1xN, 1xW. Σε κτυπά το κανόνι και βρίσκεσαι ανάμεσα στις τρεις σχάρες. Στον τοίχο νότια υπάρχει ένας διακόπτης Πάτα τον. Μπες στην τηλεμεταφορά. Μεταφέρεσαι σε μια νέα περιοχή. Σκότωσε όλα τα τέρατα. Εδώ βρίσκεις ένα mage's scroll "wall of force", ένα hint για αργότερα.

Τηλεμεταφέρσου ξανά πίσω, αφού έχεις κάνει rest και ένα spell αναπνοής. Πήγαινε 1xN, 2xW, 2xS, 2xW, πάτα το κουμπί στον τοίχο (νότιο), 1xW, 2xN, 2xW, 2xS, 1xW, 1xS. Ξεκλείδωσε την πόρτα μ' ένα copper key. Πήγαινε 2xS. Εξερεύνησε την περιοχή βόρεια και ξαναγύρνα εδώ. Πήγαινε 1xW, 2xS, 1xE. Εδώ κάνε το spell "Wall of Force". Πήγαινε 1xS, 1xE, 1xS. Βάλε στο niche, στον west wall το red gem και η πόρτα πίσω σου ανοίγει. Μπες μέσα, πηγαίνοντας 2xE, 2xN, 3xE, 1xS, 2xE. Σκότωσε όλα τα τέρατα. Στο south wall πίεσε το διακόπτη και ο τοίχος - πόρτα ανοίγει. Πήγαινε 2xE, 1xN. Βάλε στο niche το crimson key και η πόρτα east ανοίγει. Σκότωσε όλα τα τέρατα. Πήγαινε 3xE. Εδώ κάνε rest, κάνε ένα spell αναπνοής, 1xN, και ανέβα με το Hook στη σχάρα. Πάνω πήγαινε 1xE, 2xS, 2xW. Στο south τοίχο πάτα το κουμπί. Πήγαινε 2xN, 1xE, 3xN. Τώρα μπροστά σου είναι οι τέσσερις κλειδαριές

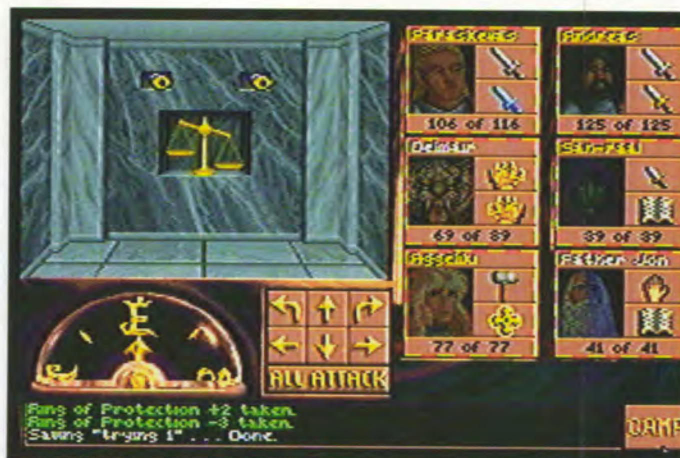
11. ΟΙ 4 ΚΛΕΙΔΑΡΙΕΣ ΚΑΙ Η ΖΥΓΑΡΙΑ

Ξεκλείδωσε πρώτα την κλειδαριά στη west πλευρά. Θέλει το copper key. Ξεκλείδωσε την κλειδαριά στη south πλευρά. Θέλει το silver key. Ξεκλείδωσε

την κλειδαριά στην east πλευρά. Θέλει το brass key. Γύρνα στη σχάρα, κάνε το spell της αναπνοής και κατέβα κάτω. Πήγαινε 2xS και κάνε rest. Κάνε ένα spell αναπνοής. Κάνε όλους τους χαρακτήρες αόρατους με το Improved Invisivility ή όσους περισσότερους μπορείς. Κάνε τα spell Prayer, Haste, Blessed Warmth, Heroes' Feast. Οπλισε όλους τους χαρακτήρες μ' ένα όπλο, ώστε να κτυπούν όλοι. Π.χ. οι Fighters τα σπαθιά, ο Cleric ένα Spiritual Hammer, ο Father John το Black Hammer, ο Mage ένα από τα μαχαίρια Rinco ή Ocnor κ.λπ.

Ανέβα πάλι πάνω και ένα βήμα πριν από την τελευταία κλειδαριά κάνε SAVE. Ξεκλείδωσε την κλειδαριά, θέλει το crystal key και κάνε ένα βήμα πίσω στο διάδρομο, ώστε τα τέρατα να έρχονται μόνο από μπροστά! Βγαίνουν πάρα πολλά earth elementals (10-12). Αν έχεις ετοιμαστεί σωστά, θα τα νικήσεις. Κάνε Heal στους πολεμιστές όταν η ενέργειά τους πέφτει πολύ χαμηλά. Αφού τα σκοτώσεις όλα (αλλιώς κάνε Restore), πήγαινε 1xN, 1xE, 1xN.

Ο τοίχος στα east άνοιξε επειδή ξεκλείδωσαν οι τέσσερις κλειδαριές. Και άλλα earth elementals επιτίθενται. Αφού τα σκοτώσεις και αυτά, πήγαινε γρήγορα 2xE, 1xN, 2xE. Εδώ κάνε ένα spell Wall of Force. Κλείνεις το διάδρομο, από τον οποίο "γεννιούνται" συνεχώς earth elementals. Πήγαινε 2xS, 1xW, 2xS. Γύρνα north και κάνε άλλο ένα Wall of Force. Πήγαινε 1xE, 1xS, άνοιξε την πόρτα - τοίχο, 1xS, 2xW, 2xE, 3xN, άνοιξε τον τοίχο - πόρτα στα east. Μπες μέσα. Μάζεψε περιμετρικά όλα τα rings, οκτώ συνολικά. Στη ζυγαριά βάλε στ' αριστερά, όπως βλέπεις, τα rings -3, -1, +2, +2. Στα δεξιά βλέπεις +3, +1, -2, -2. Αυτό δίνει το απόλυτο μηδέν. Τηλεμεταφέρεσαι μπροστά στον Lich Acwellan. Μίλα του και αφού σου επιτεθεί, σκότωσέ τον. Ο Mad God κλέβει το codex. Τηλεμεταφέρεσαι στο NE τμήμα του δεύτερου μέρους της κατεστραμμένης πόλης. Από εδώ πήγαινε 3xN. Ο διάδρομος east τώρα πια είναι ανοικτός. Πήγαινε 3xE.



12. Ο ΝΑΟΣ ΤΟΥ LATHANDER

Πριν μπεις, αφαίρεσε όλα τα σιδερένια όπλα από τους πολεμιστές σου και εξόπλισέ τους με ξύλινα. Ο Mage να έχει wand (διάφορες), ο Cleric ένα Spiritual Hammer και ο Father John το Black Hammer. Ο λόγος για τον οποίο βγάζεις τα σιδερένια όπλα (σπαθιά, ασπίδες κ.λπ.) είναι ότι τα Living Muck που θα συναντήσεις λιώνουν με το acid τα σίδερα!

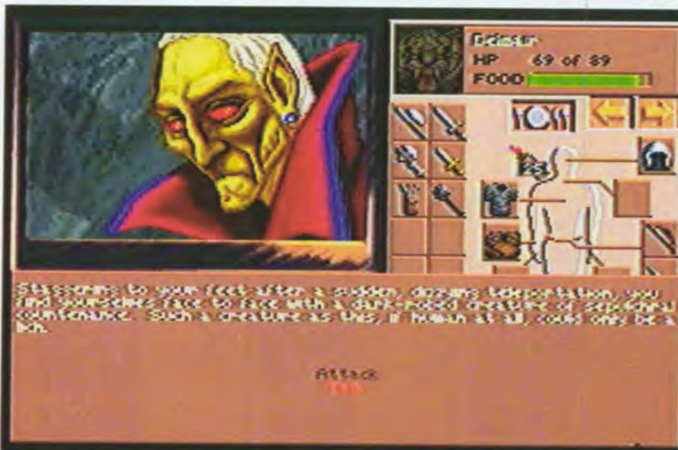
Μπες μέσα στο ναό πηγαίνοντας 1xE. Μέσα πήγαινε 3xN, 1xE, 1xN, 3xE, 2xS, 1xW, 1xS, 1xW, διάβασε την επιγραφή (Famine is driven away by the generous), 1xE, 1xS, 2xE, 1xN, 1xE. Στο niche βάλε ένα φαγητό (ration ή apple). Πήγαινε 1xW, 1xN, 1xW, 2xN. Ο τοίχος east έχει ανοίξει. Πήγαινε όλο east. Βάλε το σπασμένο χέρι στο άγαλμα, ακούμπησε το άγαλμα. Απ' αυτό το δωμάτιο πάρε το fountain spout. Πήγαινε όλο west. Βάλε το spout στο fountain. Πήγαινε 1xN, 2xW, 1xS, 3xW, 2xS, 1xE, 1xS, 1xE. Διάβασε την επιγραφή (War is avected by forsaking the sword). Πήγαινε 1xW, 1xS, 2xW, 1xN, 1xW. Βάλε στο niche ένα sword. Πήγαινε 1xE, 1xN, 1xE, 2xN. Ο τοίχος west έχει ανοίξει. Μπες. Πάρε τα cup, sword και bug of incense. Βγαίνοντας από το δωμάτιο αυτό, πήγαινε βόρεια. Στο niche βάλε το cup που μόλις πήρες. Γύρνα στο σιντριβάνι και πέρνα east. Πήγαινε βόρεια, πριν μπεις στο δωμάτιο με το άγαλμα του θεού. Βάλε στο niche λιβάνι. Τώρα γύρνα στο σιντριβάνι και προχώρησε βόρεια. Μην μπεις στην πόρτα (north). Πήγαινε όλο αριστερά. Σ' έναν τοίχο (πλευρές N και E) θα βρεις ένα button, πάτησέ το. Πήγαινε 2xW, 2xN. Βρίσκεις το Fire key. Πήγαινε 2xS, 2xE, 4xS.

Μπες west και κατέβα κάτω. Στα plates ρίξε μια πέτρα. Πρόσεξε τα fireballs. Αφού βάλεις σ' όλα τα plates πέτρες (ή ένα βάρος), βρίσκεις ένα holy symbol. Γύρνα πίσω ένα βήμα πριν από το button. Πήγαινε 2xE και north. Κλείσε όλα τα συρτάρια και θα βρεις ένα ακόμη holy symbol. Γύρνα πίσω στην πόρτα και συνέχισε δεξιά. Από την πόρτα (north) πήγαινε 3xE, 2xN, 2xE και τώρα north. Κλείσε όλα τα συρτάρια και βρίσκεις ένα ακόμη holy symbol. Εδώ βρίσκεις και την Paladin Tabitha. Αν θέλεις να την πάρεις, διώξε τον Delmair - στα well ceusers βάλε λιβάνι (incense).

Γύρνα όλο νότια. Πήγαινε δεξιά και νότια. Κατέβα τις σκάλες. Ξεκλείδωσε τις δύο πόρτες με το Fire key. Πάρε ό,τι βρεις και γύρνα στην πόρτα (north). Ανοιξέ την και μπες μέσα. Μην κατέβεις τις σκάλες. Είναι παγίδα. Αντικατάστησε τα 3 black holy symbols με τα 3 κανονικά holy symbols που μάζεψες. Τώρα οι σκάλες καθόδου γίνονται σκάλες ανόδου. Ανέβα μια απ' αυτές.

Οπλίσου ξανά με σπαθιά. Σκότωσε όσα τέρατα βρεις. Αφού ανεβείς, πήγαινε north. Στο άνοιγμα αντιστρέφεται η πορεία σου (κοίτα την πυξίδα). Γι' αυτό ξαναπήγαινε 1 βήμα πίσω και πάλι 1 μπρος. Τώρα ξανακοιτάς North. Εξερεύνησε τα κάτω αριστερά και κάτω δεξιά δωμάτια.

Πήγαινε στο πάνω αριστερά. Στο δωμάτιο με τα 2 plates στο βόρειο τοίχο πάτα ένα button. Κατέβασε το μοχλό, για αντίστροφη λειτουργία των plates. Προχώρησε και πάρε το gold key. Γύρνα και μπες στο πάνω δεξιά δωμάτιο. Κατέβα κάτω. Πάτα τα buttons στο πιο δεξιό (east) τετράγωνο. Ανοίγουν δύο τοίχοι. Πάρε ό,τι βρεις και γύρ-



να πίσω. Πήγαινε βόρεια στο διάδρομο. Πάρε την west διαδρομή. Εξερεύνησέ τα όλα. Βρίσκεις ένα scroll για το Morning's light. Γύρνα και πάρε την east διαδρομή. Εξερεύνησέ τα όλα. Στο δωμάτιο με τα 3 plates άφησε ένα βάρος σ' αυτά (πρόσεχε τα fireballs) για να ξανανοίξει η πόρτα. Γύρνα πίσω στο δωμάτιο με τις δύο σκάλες. Πρόσεχε την αλλαγή πυξίδας.

Συνέχισε όλο νότια (south). Φτάνεις πάλι σε τέσσερα δωμάτια. Εξερεύνησέ τα όλα. Στο wall censer βάλε λιβάνι. Πήγαινε στο πιο νότιο μέρος του κεντρικού δωματίου και γύρνα north. Βλέπεις ένα κουμπί. Πάτα το. Ο τοίχος πίσω σου ανοίγει. Καθώς προχωράς, από μια θέση πριν άφηνε βάρη στα plates, για να αποφύγεις τα κουπόνια.

Συνέχισε νότια. Φτάνεις σε 3 πόρτες. Εξερεύνησε την αριστερή (east) και τη δεξιά (west). Πάρε ό,τι βρεις και ειδικά το frost key. Γύρνα στη βορινή πόρτα. Ανοιξέ την.

Πήγαινε 2xS, 2xE, 2xN, 2xE, 3xS, 3xE. Στη διαδρομή πρόσεχε συνέχεια την αλλαγή κίνησης που σου γίνεται μέσω της πυξίδας. Ξεκλείδωσε τη frost door με το frost key. Πήγαινε 2xE, 1xN, 8xE, 3xN. Ξεκλείδωσε την gold door με το gold key. Πάρε τα Morning's light και το "Dhauzimmer" (πανίσχυρο σπαθί), δώσε το στον Paladin, είναι +5. Πήγαινε 2xW, 4xS, 1xE, 1xS. Εδώ κάνε rest και τα κατάλληλα spells.

13. BEACONS OF HOPE

Ανέβα τις σκάλες. Ανοιξε και τις δύο πόρτες. Εδώ δεν μπορείς να κάνεις rest. Αν παρουσιαστεί τέτοια ανάγκη, ξαναγύρνα πίσω στο από κάτω επίπεδο, όπου και μπορείς να κάνεις rest. Από τις δύο πόρτες μπροστά, πήγαινε 3xW, 1xN, 1xW, 2xN.

Ο τοίχος west είναι ψεύτικος. Μπες και πάρε το copper key. Βρες και τ' άλλα τρία copper keys. Το ένα το ρίχνει ένα ghost



- monster όταν το σκοτώσεις. Ενα άλλο το βρίσκεις σ' ένα niche, αφού ακουμπήσεις πρώτα το άγαλμα του Lathander που είναι δίπλα του. Αφού ανοίξεις και τις 4 copper doors, βρες τα 3 amber of hope. Βάλε από ένα σ' ένα Beacon of hope. Σ' ένα διάδρομο, βρίσκεις 4 cups of Good cheer. Βάλε τα στα niche που είναι δίπλα τους. Βάζοντάς τα όλα αυτά οι τοίχοι εδώ στο κέντρο πέφτουν. Μπες μέσα. Στο κέντρο του level αυτού βρίσκεις το τέταρτο amber of hope. Πατώντας στο κέντρο του δωματίου, ξεκουράζεσαι και τρως αυτόματα. Βάλε και το τελευταίο amber of hope σ' ένα Beacon of Hope.

Τώρα από το σημείο όπου ξεκουράζεσαι και τρως, πήγαινε 5xN, 5xW, 2xS, 2xW, 5xN. Εδώ τώρα πια βρίσκεις το Key of Faith. Πήγαινε 5xS, 2xE, 3xN, 1xE, 7xN, 2xW, 1xS, 4xW, και όλο SOUTH. Ενα βήμα πριν κλείσει η πόρτα, πέτα νότια κάτι, μια πέτρα. Πέφτει σ' ένα plate και κρατά την πόρτα ανοικτή. Πήγαινε 2xS, 4xW. Βάλε στην teleport το key of faith, όπως λένε και οι πινακίδες. Τώρα μπες στην τηλεμεταφορά.

14. ΤΕΛΕΥΤΑΙΟ ΕΠΙΠΕΔΟ

Εδώ κάνε ένα Dispel Magic. Σκότωσε όλα τα τέρατα. Εξερεύνησε την πιο Ν πόρτα. Δεν έχει τίποτα. Εξερεύνησε την πιο W πόρτα. Από την πόρτα πήγαινε όλο west, πάρε το crystal key στη διαδρομή, μέχρι να βρεις σε τοίχο 1xN, 2xW, 3xN, 3xE, 5xN, 3xW, 4xN. Από εδώ και από τις δύο διαδρομές πάρε τα coin και crystal key.

Γύρνα στην αρχή του επιπέδου αυτού, στην teleport, και μπες στην πιο νότια πόρτα. Στο σιντριβάνι βάλε το νόμισμα. Στο niche βρίσκεις ένα crystal key. Ξαναγύρνα πίσω και ξεκλείδωσε τις crystal doors (από νότια και δεξιά, βρίσκεις πολύτιμα όπλα). Προχώρησε όλο βόρεια.



Πάρε την shield + 3 "Sun Mask". Ξεκλείδωσε τις άλλες δύο crystal doors. Πίσω από την πόρτα, σ' έναν τοίχο, βρίσκεις ένα μαύρο αποτύπωμα του Mad God. Στην άλλη πόρτα δεν περνάς λόγω μιας αόρατης δύναμης. Από εδώ πήγαινε 2xW, 2xS, 2xW, 2xS, 1xW, 6xS, 3xE, 2xN, 3xE, 1xN. Ακούμπα το basin with water. Οσο κρατά το spell, γύρνα πίσω. Τώρα περνάς την αόρατη δύναμη. Εδώ θα βρεις ένα staff of Life. Μ' αυτό κάνε hit (κάνε το κλικ) στο μαύρο αποτύπωμα του Mad God.

Εξαφανίζεται. Από εδώ πήγαινε 6xW, 1xN, 3xW, 9xN, 3xE. Ο τοίχος έχει εξαφανιστεί και βλέπεις μια πόρτα που της λείπει κάτι. Βάλε σ' αυτήν το Shield "Sun Mask". Η πόρτα ανοίγει και βλέπεις μια τηλεμεταφορά.

15. ΦΙΝΑΛΕ

Κάνε rest και όλα τα απαραίτητα spells. Κάνε τους χαρακτήρες αόρατους, ενώ πρέπει όλοι να έχουν όπλα.

Κάνε οπωσδήποτε SAVE. Μπες στην τηλεμεταφορά. Πρώτα σκότωσε τους βοηθούς του Mad God.

Μετά τον ίδιο τον Mad God - είναι εύκολο - και παρακολούθησε το φινάλε.



Παρακαλούμε, όσοι στέλνετε γράμματα στη στήλη, να εσωκλείετε ένα γραμματόσημο εσωτερικού, αν θέλετε απάντηση, και να γράφετε μέσα στο γράμμα τα αναλυτικά στοιχεία σας (όνομα και διεύθυνση), καθώς και την υποσημείωση: Προς το Adventure S.O.S. του PIXEL.

DigitSoft

ΕΛΛΗΝΙΚΟ HARDWARE ΓΙΑ ΤΗΝ AMIGA ΣΑΣ

Εχουμε να σας παρουσιάσουμε κάτι διαφορετικό αυτόν το μήνα, όχι τόσο αναφορικά με την ίδια την κατασκευή όσο με το θέμα της προέλευσής της: ελληνικής και μάλιστα από το Χαλάνδρι.

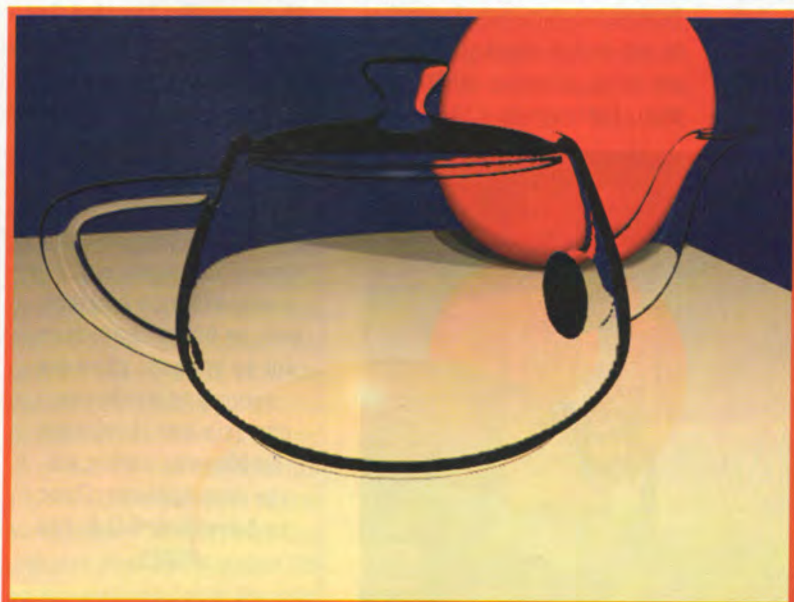
• του Γ. Κακαλέτρη



α θυμάστε ίσως την ελληνική εταιρία DigitSoft, μερικά προϊόντα της οποίας είχαμε παρουσιάσει πριν από μερικούς μήνες. Πιο συγκεκριμένα, είχαμε αναφερθεί, μέσα από τη στήλη χωρίς joystick, σε μια σειρά προγραμμάτων της για την Amiga που αφορούσαν τηλεοπτικές και video παρουσιάσεις. Τώρα έχουμε μια σειρά από δείγματα hardware, τα οποία καλύπτονται από τους τίτλους-θέματα digitizer, sampler και midi port.

Πρώτα απ' όλα ρίχνουμε μια ματιά στον digitizer. Βρίσκεται μέσα σε ένα σχετικά μεγάλο μαύρο κουτί, στο οποίο διακρίνουμε δύο εισόδους, ένα ρυθμιστικό ποτενσιόμετρο και ένα 25pin βύσμα για τη σύνδεση με την παράλληλη θύρα της Amiga. Η μία είσοδος είναι η αναμενόμενη είσοδος του composite σήματος, το οποίο θα ψηφιοποιηθεί και γίνεται μέσα από ένα RCA βύσμα. Η δεύτερη αφορά τη συνεργασία αυτού του digitizer με ένα επίσης ελληνικό προϊόν μιας άλλης ελληνικής εταιρίας, της SG-Tronics, το genlock GR-3000. Μέσω αυτής μπορεί να χρησιμοποιηθεί το εν λόγω μηχάνημα σαν splitter, εξοικονομώντας ένα αρκετά σημαντικό ποσό. Εξωτερικά λοιπόν βρίσκουμε κάτι παραπάνω από τα αναμενόμενα, συνυπολογίζοντας βέβαια και το πολύ βολικό ρυθμιστικό φωτεινότητας, αν και σε αδιάφορο περίβλημα.

Ας δούμε όμως τα τεχνικά χαρακτηριστικά αυτού του digitizer. Σε πρώτη φάση πρέπει να πούμε ότι είναι μονόχρωμος. Ψηφιοποιεί δηλαδή με βάση τη φωτεινότητα του εισαγόμενου σήματος και απαιτεί φίλτρο και κατάλληλο software για να δώσει έγχρωμα αποτελέσματα. Αυτό σημαίνει αναλυτικότερα τα εξής: αν η είσοδός του είναι σήμα video, πρέπει να χρησιμοποιηθεί Color Splitter, ο οποίος διαχωρίζει την είσοδο στα τρία βασικά χρώματα κόκκινο - πράσινο - μπλε και αυτά ψηφιοποιούνται ένα ένα από τον digitizer, και στο τέλος το software κάνει την ανακατασκευή της τελικής έγχρωμης εικόνας. Στην περίπτωση της κάμερας, η δουλειά μπορεί να γίνει με τρία φίλτρα των παραπάνω χρωμάτων μπροστά από το φακό. Σας υπενθυμίζουμε ότι ακριβώς με τον ίδιο τρόπο δουλεύουν τα ViDi και DigiView, ενώ άλλοι έχουν ενσωματωμένο τον splitter. Το πρόγραμμα που κάνει τη μείξη εδώ (αλλά και το όλο digitizing) είναι το DigiView, αυτό που δίνεται με τον ομώνυμο digitizer. Δυστυχώς, ο ελληνικός digitizer δεν συνοδεύεται από δικό του πακέτο ψηφιοποίησης και επεξεργασίας εικόνας. Προχωρώντας πιο βαθιά, βρίσκουμε ότι έχουμε να κάνουμε με έναν 7bit digitizer, ο οποίος αποδίδει 128 αποχρώσεις για κάθε βασικό χρώμα, δίνοντας ένα σύνολο 2.1 εκατομμυρίων χρωμάτων. Ο αριθμός αυτός είναι υπεραρκετός και για εφαρμογές στην Amiga 500 αλλά και στην 1200 και 4000.



Ο digitizer της DigitSoft ανήκει στην κατηγορία των slow scan, χρειάζεται δηλαδή απόλυτα παγωμένη εικόνα για κάποιο διάστημα, ώστε να ψηφιοποιηθεί ολόκληρη. Ετσι θα πρέπει να τον ξεχάσετε, αν δεν έχετε κάποιο video με καλό πάγωμα. Τα ίδια βέβαια ισχύουν και

για το, ανάλογων χαρακτηριστικών, DigiView. Βάζοντάς τον για δουλειά, σε συνδυασμό με το DigiView 4.0, παίρνουμε κάποια αποτελέσματα, τα οποία μπορούν να χαρακτηριστούν ως ανάλογα της τιμής του. Το πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε ήταν ότι δεν μπόρεσε να συνεργαστεί, τουλάχιστον όχι ικανοποιητικά, με ορισμένα σήματα video. Αν όμως η ποιότητα του σήματος είναι καλή, το αποτέλεσμα είναι ανάλογο. Οπως καταλαβαίνετε, αφού δεν υπάρχει συνοδευτικό software, δεν υπάρχει και συνοδευτικό manual, οπότε πρέπει να έχει κανείς εμπειρία για να τα περάσει καλά με το μικρό αυτό εργαλείο.

Αφήνοντας κατά μέρος τον digitizer, περνάμε σε μια σειρά από samplers διάφορων configurations. Πιο συγκεκριμένα, έχουμε να κάνουμε με τρία μοντέλα. Το πρώτο είναι ένας στερεοφωνικός sampler, με είσοδο και για μικρόφωνο. Αποτελείται από το κλασικό (τελικά) μαύρο κουτί, με δύο (φυσικά) εισόδους για τον ήχο, μία για το μικρόφωνο και δύο ρυθμιστικά έντασης, ένα για κάθε κανάλι. Η έξοδός του είναι ένα 25-πολικό βύσμα για την παράλληλη θύρα της Amiga. Το δεύτερο είναι ένας μονοφωνικός sampler, επίσης με είσοδο για μικρόφωνο. Είναι ολόιδιος με τον παραπάνω, με τη διαφορά ότι αντί για δύο κανάλια δέχεται και δειγματοληπτεί μόνο ένα. Το τρίτο είναι ένας mini sampler, ο οποίος έρχεται σε ένα πολύ μικρότερο μαύρο κουτάκι που συνδέεται απευθείας με την παράλληλη θύρα και δέχεται είσοδο μόνο από μικρόφωνο.

Δυστυχώς, ούτε οι samplers συνοδεύονται από δικό τους software. Ετσι, και εδώ πρέπει κανείς να αναζητήσει βοήθεια σε άλλο σημείο. Τα πράγματα όμως στο θέμα αυτό είναι πολύ πιο εύκολα, αφού όλα τα μοντέλα της DigitSoft είναι απόλυτα συμβατά με μια μεγάλη γκάμα samplers για Amiga. Ετσι μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε συνδυασμό με κάποια public domain προγράμματα sampling, διόρθωσης και δημιουργίας εφέ, ή μέσα από εμπορικά πακέτα. Για παράδειγμα, το Scala MM μπορεί να χρησιμοποιηθεί για δειγματοληψία μέσα από αυτούς και προσφέρει κάποιες δυνατότητες editing.

Φυσικά, δεν χρειάζεται να πούμε ότι πρόκειται για 8bit samplers, αφού έχουν ως στόχο μόνο την Amiga με τα κλασικά custom chips των 8bit ήχου, όπως άλλωστε όλοι οι ανάλογοι samplers.

Η συνεργασία μαζί τους ήταν αρκετά ευχάριστη, ειδικά με κάποιο software δημιουργίας real time effects στον ήχο εισόδου... Κάποιος μικροθόρυβος στις υψηλές συχνότητες είναι συνηθισμένος και σε ανάλογους εισαγόμενους, και κατεβαίνει αισθητά με ένα πέρασμα με low pass filter.

Ούτε τους samplers καλύπτει κάποιο manual, πέραν κάποιων συνοδευτικών σελίδων γενικότερης εξήγησης του θέματος sampling. Ομως, νομίζουμε ότι η DigitSoft θα σας βοηθήσει σε οποιοδήποτε πρόβλημα, που πιθανότατα δεν θα υπάρξει.

Κλείνοντας, έχουμε μια μονάδα MIDI με τρεις εξόδους για σύνδεση με όργανα που υποστηρίζουν τη λειτουργία αυτή, MIDI IN και MIDI THROUGH. Μέσω αυτής μπορεί κανείς, και βέβαια με το ανάλογο software μουσικής, να ελέγξει μέσω της Amiga ηλεκτρονικά μουσικά όργανα.



Οσον αφορά τώρα τις τιμές, ο Digitizer, χωρίς τον splitter, κοστίζει 19.000 δρχ. (λιανική βέβαια), η οποία φτάνει τις 49.000 δρχ. αν αγοραστεί μαζί και ο splitter της ROMBO, για έγχρωμα αποτελέσματα. Αν έχετε το συνεργαζόμενο Genlock της SGTronics, με ένα interface αξίας 7.000 δρχ. μπορείτε να γλιτώσετε αυτό το επιπλέον έξοδο. Το MIDI interface κοστίζει 10.000 δρχ., ενώ οι samplers αρχίζουν από τις 7.000 δρχ. (ο mini), 9.500 δρχ. ο μονοφωνικός και 13.000 δρχ. ο στερεοφωνικός.

Για να επικοινωνήσετε με την DigitSoft, μπορείτε να τηλεφωνήσετε στο 6852730, ενώ η διεύθυνσή της είναι Διονύσου 4, Χαλάνδρι.



WORDPERFECT PRESENTATIONS 2.0

DOS με γεύση από Windows

IBM & COMPATIBLE

• του Α. ΓΙΑΓΙΑ

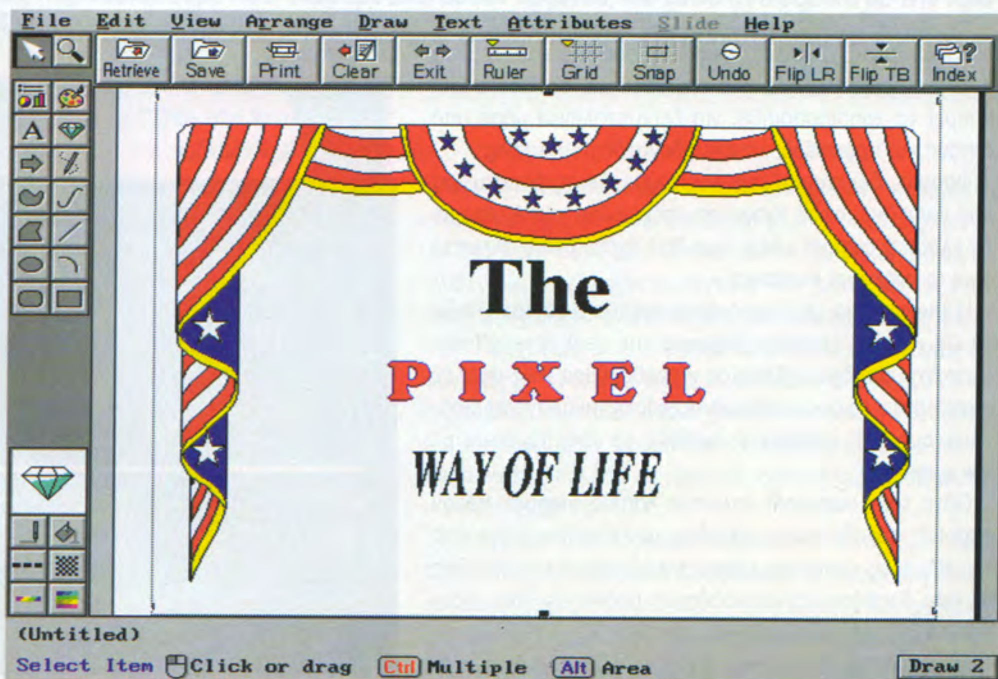
JOYSTICK ΧΩΡΙΣ

Ο υπότιτλος αυτού του άρθρου θα μπορούσε να ήταν "Επιστροφή στις ρίζες με σύγχρονο look". Το γιατί θα έχετε ήδη αρχίσει να το καταλαβαίνετε από τις φωτογραφίες. Και όμως, το πρόγραμμα που βλέπετε δεν είναι για το περιβάλλον windows.

Το Wordperfect presentations 2.0 είναι απόγονος του Draw Perfect 1.3, της ίδιας εταιρίας. Οπως καταλαβαίνουμε, λοιπόν, είναι ένα ακόμα πρόγραμμα ζωγραφικής. Το Draw perfect 1.3 εξελίχτηκε αρκετά και τώρα είναι ένα πλήρες πακέτο παρουσιάσεων, εξ ου και η αλλαγή του ονόματος. Για τα windows, όλα τα προηγούμενα είναι πολύ εύκολα και ήδη υπάρχουν πολλά πακέτα στην αγορά που κάνουν το ίδιο πράγμα. Για περιβάλλον Dos, όμως, τα περιθώρια στενεύουν, εξαιτίας κυρίως της μη φιλικότητας και των περιορισμών που έχουν τα αντίστοιχα προγράμματα σε Dos. Το Wordperfect presentations 2.0 έρχεται ενάντια στο... κατεστημένο (Windows), χωρίς να έχει τίποτα να ζηλέψει από το γραφικό περιβάλλον και είναι μάλιστα το πρώτο πρόγραμμα της νέας σειράς εκδόσεων της Wordperfect, η οποία θα έχει ως περιβάλλον εργασίας ένα windows look, παρ' ότι τρέχουν σε περιβάλλον Dos. Το πρόγραμμα δεν διαφέρει σε τίποτα από ένα αντίστοιχο σε Windows. Αυτό μεταφράζεται σε γραφικό περιβάλλον εργασίας (Windows-like), drag-and-drop, cut, copy, paste και ό,τι άλλο χαρακτηρίζει τα Windows. Μάλιστα, σε πολλές εκθέσεις όπου παρουσιαζόταν το demo του προγράμματος, ελάχιστοι καταλάβαιναν ότι είναι ένα Dos πρόγραμμα και χρειαζόταν μια δεύτερη προσεκτική ματιά ή ένα έμπειρο μάτι για να καταλάβει τις λίγες διαφορές στο look του προγράμματος. Ακόμα και πάνω στο ίδιο το πακέτο, το λογότυπο DOS εμφανίζεται διακριτικά στην πάνω αριστερή γωνία, μη εμφανίζοντας άμεσα το χαρακτήρα του.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

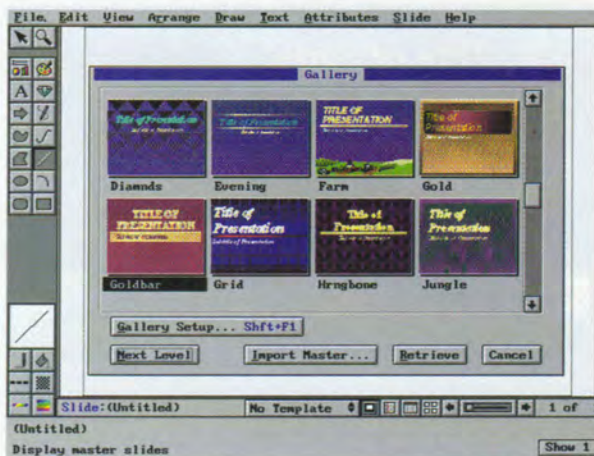
Ενας από τους λόγους για τους οποίους υπάρχουν ακόμα πολλοί χρήστες που χρησιμο-



ποιούν εφαρμογές για Dos είναι ότι τα προγράμματα δεν έχουν μεγάλες απαιτήσεις σε σκληρό δίσκο. Φαίνεται όμως ότι και αυτό το προσόν των προγραμμάτων Dos χάνεται, καθώς το ποιοτικό είναι πια υποχρεωτικά ογκώδες. Το πρόγραμμα έρχεται σε 9 δισκέτες των 1.44 Mbytes και μία δισκέτα των 720 Kbytes με το PC-KWIK, το γνωστό πρόγραμμα δημιουργίας λανθάνουσας μνήμης για το σκληρό δίσκο, που διατίθεται δωρεάν μαζί με το Wordperfect presentations 2.0. Ειδικά για την ελληνική έκδοση υπάρχει άλλη μια δισκέτα των 720 Kbytes με τα ελληνικά fonts, η οποία θα πρέπει να σημειώσουμε ότι έχει κατασκευαστεί από την ίδια τη Wordperfect και όχι από την εδώ αντιπροσωπία, όπως γινόταν μέχρι τώρα, γεγονός που δείχνει ότι η ελληνική αγορά αρχίζει να απασχολεί τις ξένες εταιρίες κατασκευής software.

Οπως καταλαβαίνουμε όμως, για όλα τα παραπάνω θα χρειαστούμε αρκετό χώρο στο δίσκο, που είναι περίπου πάνω από 14 Mbytes. Οι υπόλοιπες απαιτήσεις του προγράμματος είναι πολύ απλές, καθώς χρειάζεται Dos 3.0 και άνω, 512 Kbytes RAM ελεύθερη στη συμβατική μνήμη και VGA κάρτα γραφικών. Ειδικά όμως στη VGA θα πρέπει να σταθούμε λίγο περισσότερο. Συμβαδίζοντας με το ρεύμα της εποχής, που αρχίζει να επιβάλλει true-color κάρτες γραφικών, το Wordperfect presentations 2.0 υποστηρίζει μέχρι 16.7 εκατομμύρια χρώματα. Στο setup, όμως, του προγράμματος και ειδικότερα όταν δίναμε τη μάρκα και το μοντέλο της κάρτας, διαπιστώσαμε ότι υπήρχαν σχετικά πολύ λίγοι drivers και απουσίαζαν μερικές γνωστές και διαδεδομένες κάρτες (π.χ. Trident). Ετσι, αναγκαστικά στην αρχή, μη βρίσκοντας τη δικιά μας κάρτα γραφικών, το πρόγραμμα έβαλε default τον driver VGA - 16 χρώματα. Φυσικά, είναι απαράδεκτο να έχεις 1 Mbyte VGA με ανάλυση 1.024x768 και 256 χρώματα και να δουλεύεις σε 640x480 με 16 χρώματα. Μετά από επικοινωνία μας με την αντιπροσωπία, που πρόθυμα μας βοήθησε, κατορθώσαμε να έχουμε την επιθυμητή ανάλυση, χρησιμοποιώντας τον VESA driver, ο οποίος έχει καθιερωθεί ως στάνταρ σε όλες τις κάρτες γραφικών. Σε μια άλλη εγκατάσταση του προγράμματος σε μηχάνημα το οποίο είχε 24 bit true-color κάρτα γραφικών, το πρόγραμμα την αναγνώρισε εν μέρει, καθώς κατορθώσαμε αναλύσεις μέχρι 1.024x768 με 256 χρώματα, ενώ η κάρτα έφτανε στα 16.7 εκατομμύρια χρώματα στα 640x480 ή μέχρι την ανάλυση των 1.280x1.024 με 16 χρώματα. Επίσης, κατά την εγκατάσταση, θα πρέπει να ορίσουμε και τον εκτυπωτή που διαθέτουμε και εδώ πραγματικά η ποικιλία είναι τεράστια, όπως και σε όλα τα προγράμματα της Wordperfect.

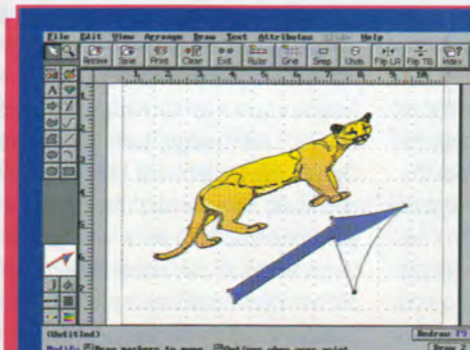
Το ότι το presentations 2.0 πλησιάζει πολύ τα windows και ιδίως τα Multimedia windows φαίνεται και από τις δυνατότητες για ήχο που διαθέτει. Για να έχετε και ήχο στις παρουσιάσεις σας αρκεί να δηλώσετε την κάρτα ήχου που διαθέτετε, κατά την εγκατάσταση. Υποστηρίζονται όλες οι γνωστές κάρτες ήχου, ακόμη και η Soundblaster PRO. Να σημειώσουμε ότι, για τα πρώτα πακέτα Wordperfect Presentations 2.0, συμπεριλαμβανόταν στην τιμή και μία κάρτα ήχου Soundblaster. Ωστόσο, επιφυλασσόμαστε αν και κατά πόσο ισχύει ακόμα, τη στιγμή που διαβάζετε αυτές τις γραμμές. Οπως θα καταλάβατε, όλες οι παραπάνω δηλώσεις και τα setups που χρειάζονται να γίνουν στο πρόγραμμα θα χρειαστούν πολλή ώρα, αλλά αξίζει τον κόπο γιατί το αποτέλεσμα είναι πολύ καλό.



Η ποικιλία των backgrounds που υπάρχουν είναι αρκετά πλούσια.

ΔΟΥΛΕΥΟΝΤΑΣ ΜΕ ΕΝΑ ΔΟΚΙΜΑΣΜΕΝΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η υιοθέτηση του γραφικού περιβάλλοντος εργασίας είχε έναν και μόνο σκοπό: την όσο το δυνατό μεγαλύτερη φιλικότητα προς το χρήστη. Το περιβάλλον windows ήταν ήδη δοκιμασμένο και ο μέσος χρήστης θα εξοικειωνόταν πολύ εύκολα Ετσι, η βασική οθόνη εργασίας δεν διαφέρει σε τίποτα από ένα άλλο πρόγραμμα, σχεδιασμένο για περιβάλλον windows. Αυτό σημαίνει ότι υπάρχουν τα γνωστά pull-down menus, file, edit, view, help κ.λπ. Επίσης, στο αριστερό μέρος, υπάρχουν τα editor και drawing icons, ενώ χαμηλότερα τα attribute icons. Επειδή, όμως, η φιλικότητα είναι πάνω απ' όλα, στο πρόγραμμα υπάρχει και η δυνατότητα για customizable toolbar με push-buttons, που περιέχουν τις πιο συνηθισμένες λειτουργίες για ά-



Η μεταβολή των σχημάτων είναι πολύ εύκολη και γρήγορη, ενώ ο ruler και το grid μάς βοηθάνε για το χειρισμό της λεπτομέρειας.



Ενα από τα παραδείγματα παρουσίασης.

μεση αναφορά και εκτέλεση. Ας δούμε όμως μερικές από τις λειτουργίες του Wordperfect presentations 2.0, με βασικό άξονα τη δημιουργία μιας εικόνας. Οπως ξέρουμε, υπάρχουν δύο τύποι graphics: τα vector και τα bitmap. Ο συνδυασμός και των δύο είναι δυνατός μόνο σε μερικά, πολύ καλά και ισχυρά προγράμματα για windows. Στο χώρο του Dos η χρησιμοποίηση και των δύο ταυτόχρονα ήταν απαγορευτική. Στο WP presenetations όμως αυτό είναι δυνατόν. Με το icon bitmap ανοίγουμε μία περιοχή, μέσα στην οποία θα σχεδιάσουμε ένα bitmap graphic. Αμέσως μεταπηδάμε σε πλήρες περιβάλλον πακέτου ζωγραφικής με όλα τα απαραίτητα εργαλεία όπως βούρτσα, σπρέι, πινέλο, text, polygons, ellipse κ.λ..π.

Επιστρέφοντας στη βασική οθόνη, με το graphic σχεδιασμένο, μπορούμε και πάλι να το διαμορφώσουμε. Ετσι, μπορούμε να το πλατύνουμε προς μία πλευρά και, αντί ο νέος χώρος που δημιουργείται να είναι απλά άδειος (όπως δηλαδή συμπεριφέρονται συνήθως τα bitmaps γραφικά), βλέπουμε ότι διαμορφώνεται κατάλληλα και το γραφικό, το οποίο μετατρέπεται αυτόματα σε Vector. Μια πολύ χρήσιμη δυνατότητα είναι η pickup color, με την οποία μπορούμε να διαλέγουμε ένα χρώμα, μέσα από το ήδη έτοιμο γραφικό, κάτι που είναι πολύ χρήσιμο όταν δουλεύουμε με εκατομμύρια χρώματα. Ωστόσο οι περισσότεροι, όπως και εγώ, δεν έχουμε και τόσο αναπτυγμένη την καλλιτεχνική φλέβα και δεν τα καταφέρνουμε τόσο καλά στη ζωγραφική. Γι' αυτόν το λόγο υπάρχει μια μεγάλη βιβλιοθήκη με περίπου 1.000 έτοιμα cliparts (τα οποία δεν υπάρχουν σε συνοδευτικό CD αλλά στις ήδη υπάρχουσες δισκέτες), τα οποία θα μας απαλλάξουν από τις καλλιτεχνικές μας αναζητήσεις. Με το icon figure ανοίγουμε την περιοχή, στην οποία θα εισάγουμε το έτοιμο clipart. Επειδή όμως, 1.000 είναι πολλά και δύσκολα να βρούμε κάποιο, υπάρχει ένας εύχρηστος file manager προς βοήθειά μας. Ετσι, μπορούμε να κάνουμε retrieve, delete, move/rename, print, sort by, look, other dir, copy και name search, μόνο με το πάτημα ενός πλήκτρου. Ειδικά για τα cliparts, υπάρχει το button Gallery, το οποίο μας παρουσιάζει με εικόνες τις 22 βιβλιοθήκες που υπάρχουν, και επιλέγοντας μία από αυτές βλέπουμε ένα μικρό preview του κάθε clipart ξεχωριστά. Υπάρχει ωστόσο και ειδικό βιβλίο Wordperfect Clipart, το οποίο περιέχει επίσης εικονογραφημένα όλα τα cliparts και καλό θα είναι να βρίσκετε από και μέσα το clipart που χρειάζεστε, μια και η αναζήτηση μέσω του file manager καθυστερεί κάπως λόγω των πολλών εικόνων που εμφανίζονται σαν θέματα. Φυσικά τα options δεν τελειώνουν εδώ.

Με το icon chart μπορούμε να εισάγουμε ένα γραφικό αριθμητικών δεδομένων. Αυτό μπορεί να είναι organization chart, bullet, table, Pie chart, scatter, Bar chart, Hi-Lo, Line Chart, Surface και Area. Τα Data, με τα οποία θα ενημερώνετε το chart, μπορεί να εισαχθούν με δύο τρόπους: μπορείτε να τα μεταφέρετε από ένα ήδη έτοιμο spreadsheet (αναγνωρίζονται οι περισσότεροι τύποι) ή να τα εισάγετε εσείς στο worksheet, που εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης όταν είστε στο περιβάλλον διαμόρφωσης του Chart. Οι editing και resize λειτουργίες, που εφαρμόζονται πάνω στα bitmap και vector γραφικά, ισχύουν και στα Charts στο Wordperfect presentations 2.0. Ενα τέταρτο είδος αντικειμένου που μπορούμε να έχουμε πάνω σε μια εικόνα, φτιαγμένη από το Wordperfect presentations 2.0, είναι κείμενο. Επιλέγοντας το αντίστοιχο icon, μπορούμε και πάλι να ανοίξουμε ένα χώρο, μέσα στον οποίο μπορούμε να κάνουμε editing.

Εδώ μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και κάποιο από τα 37 fonts που συνοδεύουν το πρόγραμμα, στα περισσότερα από τα οποία υποστηρίζονται οι ελληνικοί χαρακτήρες. Απαραίτητη προϋπόθεση όμως είναι να έχουμε δώσει, κατά την εκκίνηση του προγράμματος, την παράμετρο cp=8510, ώστε να είναι ενεργοποιημένο το ελληνικό character set. Τα graphics (bitmap και vectors), τα charts και το κείμενο αποτελούν ξεχωριστά αντικείμενα για το πρόγραμμα. Ετσι μπορούμε να τα μετακινήσουμε, να τα αντιγράψουμε, να τα διαγράψουμε κ.λπ. Το βασικότερο, όμως, είναι ότι μπορούμε να κάνουμε και συνδυασμούς μεταξύ τους, με τη βοήθεια των ειδικών εφέ του προγράμματος. Από τα πιο εντυπωσιακά είναι η διαμόρφωση ενός κειμένου, ώστε να μπαίνει περιμετρικά γύρω από ένα graphic ή το πέρασμα από το ένα graphic σε ένα άλλο, δημιουργώντας το πρόγραμμα της ενδιάμεσης κατάστασης της μεταμόρφωσης με το πάτημα ενός πλήκτρου. Για την πιο εύκολη εκμάθηση από το χρήστη αυτών των διαδικασιών, η Wordperfect έχει χρησιμοποιήσει, στις περισσότερες περιπτώσεις, ίδια πλήκτρα άμεσης αναφοράς με άλλα αντίστοιχα προγράμματα (π.χ. CorelDraw 3.0).

Ωστόσο, μπορούμε να τα έχουμε και σε icons στο toolbar. Τα υπόλοιπα icons της βασικής οθόνης περιλαμβάνουν τις λειτουργίες Line On/Off, Line Design, Line Colour, Fill On/Off, Fill Pattern και Fill Colour με ευνόητες λειτουργίες. Ας δούμε, όμως, πόσο εύκολο είναι να δημιουργήσει κάποιος μία παρουσίαση, χωρίς να έχει καμιά προηγούμενη εμπειρία πάνω σε ανάλογο αντικείμενο.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΩΝΤΑΣ ΜΙΑ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ ΑΠΟ ΤΟ ΜΗΔΕΝ

Το να δημιουργήσεις μια παρουσίαση με το WP presentation 2.0 είναι πολύ απλό και αρκεί να έχουμε μόνο στο μυαλό μας το γενικό σχέδιο-πλάνο πάνω στο οποίο θα αναπτυχθεί η παρουσίαση. Δεν χρειάζεται ούτε καν να γράψουμε σε ένα φύλλο χαρτί την πορεία των εικόνων καθώς όλα μπορούν να γίνουν από το πρόγραμμα. Από το μενού file, επιλέγουμε create slide show για να μπούμε στο mode δημιουργίας παρουσίασης. Αυτόματα βλέπουμε ότι στο κάτω μέρος της οθόνης έχει δημιουργηθεί ένα νέο toolbar, που ονομάζεται slide control bar και περιέχει πολλές χρήσιμες λειτουργίες που θα δούμε στη συνέχεια.

Μία από αυτές είναι ο outliner. Εδώ μπορούμε να βάλουμε σε μια σειρά το τι θέλουμε να κάνει η παρουσίαση, όπως ακριβώς θα το κάναμε γράφοντας σε χαρτί. Φυσικά, αν αυτό το κείμενο έχει εισαχθεί από κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου και είναι ήδη έτοιμο, μπορούμε να το εισάγουμε αυτόματα στον outliner. Εδώ λοιπόν έχουμε ήδη αποτυπώσει στο "χαρτί" τα βήματα της παρουσίασής μας. Στη συνέχεια, συνήθως φτιάχνουμε κάποιο βασικό background γραφικό που θα το χρησιμοποιούμε σε όλα τα slides. Για την καλύτερη εξυπηρέτησή μας, το Wordperfect presentations 2.0 έχει ήδη έτοιμα 60 background graphics, ανάμεσα στα οποία θα βρούμε κάποιο που θα μας εξυπηρετεί. Μόλις όμως φορτώνουμε το background graphic, αυτόματα έχουμε και μια μικρή παρουσίαση έτοιμη. Από το button, με την template pop-up list, μπορούμε να διαλέξουμε ένα background, που έχει ήδη έτοιμα παραδείγματα με title, bullet chart, text, Org chart, data chart και συνδυασμούς των παραπάνω. Ετσι, αν κάποιο ταιριάζει σ' αυτό που θέλουμε να δημιουργήσουμε εμείς, αρκεί να αλλάξουμε τα λεκτικά μέρη και το πρώτο slide είναι έτοιμο. Μπορούμε πολύ εύκολα να μετακινηθούμε από το ένα slide στο άλλο, με τη βοήθεια του scroll bar. Ωστόσο, μας βολεύει καλύτερα να έχουμε όλα τα slides μπροστά μας και τα ανακατατάσσουμε. Γι' αυτόν το λόγο, υπάρχει το slide sorter. Οπως ακριβώς θα είχαμε στο γραφείο μας, εμφανίζονται σε μικρογραφία όλα τα slides και μπορούμε να αλλάξουμε τη σειρά εμφάνισής τους, σύροντάς τα απλώς στη νέα θέση. Με αυτές τις απλές και εύκολες κινήσεις έχουμε φτιάξει σε λίγα λεπτά την πρώτη μας παρουσίαση. Για να τη δούμε δίνουμε Play slide show και η παρουσίαση αρχίζει. Αφού όμως δούμε την πρώτη μας παρουσίαση, και έχοντας πια μια καλύτερη εξομοίωση με το πρόγραμμα, αρχίζουμε να έχουμε και μεγαλύτερες απαιτήσεις. Ετσι, μπορούμε να αρχίσουμε να βάζουμε διάφορα ειδικά εφέ στην παρουσίαση, όπως fades, overlays, jigsaws, sreen poors κ.λπ. Για ακόμα πιο εντυπωσιακά αποτελέσματα, μπορούμε να προσθέσουμε και ήχο. Οπως έχουμε πει, υποστηρίζονται πολλές κάρτες ήχου. Στα directories του προγράμματος θα βρούμε πάνω από 100 .mid μουσικά κομμάτια, ενώ μπορούμε να βάλουμε και δικά μας .wav ή να εισάγουμε ακόμα και φωνητικά σχόλια από το ειδικό προγραμματάκι που υπάρχει. Το αποτέλεσμα είναι να έχουμε μια πλήρως multimedia παρουσίαση, άκρως εντυπωσιακή, που σίγουρα θα πείσει τους υποψήφιους πελάτες σας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ενα σημαντικό πλεονέκτημα του WP presentation 2.0 που δεν διαθέτει κάποιο ανταγωνιστικό πρόγραμμα είναι η δυνατότητα που έχετε, παρουσίαση σας να σώζετε σε δισκέτα και προβάλετε αυτόνομα χωρίς την παρουσία του υπόλοιπου προγράμματος. Αυτό θα λύσει τα χέρια πολλών, καθώς θα μπορούν να κάνουν οπουδήποτε την παρουσίασή τους μεταφέροντας μόνο μία δισκέτα.

Ακόμη ένα ατού του Wordperfect Presentations 2.0 είναι η δυνατότητα να έχετε πολλαπλό output στις παρουσιάσεις. Ετσι, εκτός από το slide show στον υπολογιστή, μπορείτε να τυπώσετε την παρουσίαση σε χαρτί, διαφάνειες και slides. Αν, λοιπόν, σε όλα αυτά προσθέσουμε τις πολλές δυνατότητες του προγράμματος και τη μεγάλη ευκολία χειρισμού του, έχουμε ίσως το καλύτερο πακέτο δημιουργίας παρουσιάσεων - αν και αυτό προέρχεται από Dos. Πρόσφατα ανακοινώθηκε ότι στο τέλος του καλοκαιριού θα κυκλοφορήσει και έκδοση για windows, η οποία θα προσφέρει νέες δυνατότητες, απαγορευτικές μέχρι στιγμής για το Dos, όπως Video. Ωστόσο δεν χρειάζεται να περιμένετε εκείνη την έκδοση, καθώς η αντιπροσωπία μας ανακοίνωσε ότι όποιος θέλει θα μπορεί να ανταλλάξει την έκδοση του Dos με αυτή για Windows, χωρίς καμία επιβάρυνση. Ετσι όσοι θέλετε να αναπτύξετε τις καλλιτεχνικές σας τάσεις δεν χρειάζεται να περιμένετε. Το WP presentation είναι εδώ.

Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στο σύστημα CompuLink, αφήνοντας e-mail στο user-id: Argiris

ΕΤΑΙΡΙΑ: WORDPERFECT
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 286 ΚΑΙ ΑΝΩ, 6 MBYTE HD, EGA
ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ: M-DATA, Λ. ΣΥΓΓΡΟΥ 314, ΤΗΛ.: 9372390-3



Τα βασικά θέματα των cliparts.

Scala InfoChannel 4

ΚΑΙΡΟΣ ΓΙΑ MULTIMEDIA

AMIGA

ΧΩΡΙΣ JOYSTICK

Το Scala Multimedia σίγουρα θα το θυμάστε με τις καλύτερες κριτικές όταν παρουσιάστηκε από αυτήν εδώ τη στήλη.

• του Γ. Κακαλέτρη

Η νέα του έκδοση ήρθε και δείχνει να μην καλύπτεται από τον όρο multimedia... InfoChannel είναι ο τίτλος του νέου πακέτου παρουσιάσεων της σειράς των Scala, το οποίο επεκτείνει ακόμη περισσότερο τις ήδη μεγάλες δυνατότητες του προγόνου του. Αν και δεν φαίνεται με την πρώτη ματιά, με μία σειρά από προσθήκες σε διάφορους τομείς, το Scala InfoChannel 4 προσφέρει δυνατότητες που ούτε καν τις είχε φανταστεί ο χρήστης της παλιότερης έκδοσης...

Οπως είπα όμως, αυτό δεν γίνεται φανερό από την αρχή, αφού το πρόγραμμα μοιάζει πάρα πολύ με το παλιό. Τα ίδια 3D look κουμπιά σε κάποιο σετ από τους κλασικούς χρωματισμούς του Scala, η ίδια διάταξη στο βασικό μενού, με τις ίδιες λειτουργίες, ο ίδιος editor σελίδας... Αυτά βέβαια ήταν τα δυνατά σημεία της MultiMedia έκδοσης και δεν θα "λυπηθεί" κανείς με την ύπαρξή τους, αφού η ευχρηστία τους ήταν επιβεβαιωμένη. Ενα πέρασμα όμως από τις παραμέτρους δείχνει τις πρώτες αλλαγές:

Ο Scala Suffler, ο εναλλακτικός τρόπος απεικόνισης των σελίδων με ένα μικρό μονόχρωμο εικονίδιο, που εισήχθηκε στην έκδοση 2, έγινε έγχρωμος! Με 16 χρώματα (υπάρχει και η επιλογή B&W) δίνει μια πολύ καλύτερη ιδέα του θέματος της σελίδας που περιγράφει. Το παίξιμο των σεναρίων (scripts) δεν περιορίζεται μόνο σε PAL modes. Μπορεί να είναι κάποιο από τα επιτρεπόμενα του chip set, πράγμα που θα χρησιμοποιηθεί από τα AGA και ECS.

Τα utilities, που έρχονται με το ScalaIC και φαίνονται πάνω δεξιά στο μενού των παραμέτρων, είναι τέσσερα: FixScript, για να διορθώνει τα σενάρια που έχασαν κάποιο αντικείμενό τους, AnimLab, για μετατροπή μεταξύ format των animation files, ScalaNet, για χειρισμό modem (!) και το κλασικό ScalaPrint. Το ScalaNet είναι η προσθήκη και δείχνει ότι το ScalaIC έχει πιο μεγάλα σχέδια από το να "παίζει" κάποια απλά σενάρια και ήχους ή να χειρίζεται εξωτερικές συσκευές. Υπάρχει η δυνατότητα, μέσα από δικτυωμένες Amiga, να ανταλλάσσονται στοιχεία μέσα από την εκτέλεση σεναρίων. Αυτό γίνεται με τη βοήθεια μερικών EX modules που έχουν προστεθεί στο αντίστοιχο directory του ScalaIC.

Και μιας και είπαμε για τα EX (πρόγραμ-



Τα εφέ του Scala IC δεν έχουν να προσθέσουν τίποτα νέο, προς απογοήτευση των απαιτητικών.

ματα που χρησιμοποιεί το Scala για να επικοινωνεί με το interfaces με εξωτερικές μονάδες), ας πούμε ότι το Scala InfoChannel συνοδεύεται από μια αρκετά μεγάλη σειρά από αυτά, τα οποία καλύπτουν μια σειρά από LASER disks, MIDI, modem, genlock, CDTV κ.λπ.

Ρίχνοντας μια ματιά στο User Interface, βλέπουμε ότι και εδώ υπάρχουν προσθήκες, καθώς έχουν προστεθεί δύο νέες λειτουργίες: το Schedule και το TextFile. Αρχίζοντας από τη δεύτερη, ας πούμε ότι αναφέρεται σε ένα εξωτερικό text αρχείο που μπορεί να εμφανίζεται σε μια σελίδα, ενώ η πρώτη, η Schedule, δίνει νέες δυνατότητες στο ScalaIC. Βασισμένη στο ρολόι του συστήματος, μπορεί να εμφανίζει μια σελίδα την επιθυμητή μέρα και ώρα και για συγκεκριμένη διάρκεια, διακόπτοντας την κανονική ροή του προγράμματος. Αυτό το χαρακτηριστικό ανοίγει νέους ορίζοντες εφαρμογής του ScalaIC. Εφέ νέα δεν έχουν προστεθεί, προς απογοήτευση όσων περίμεναν κάτι ακόμα.

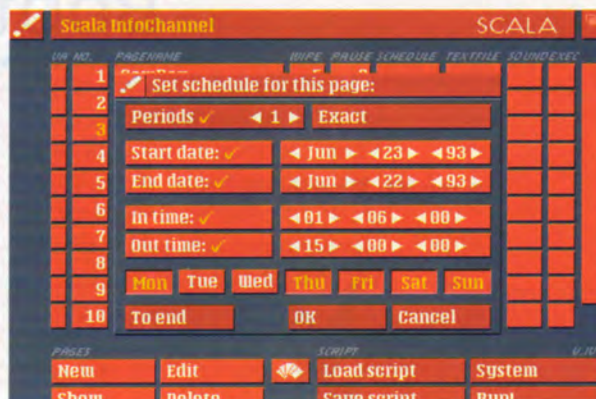
Τροποποιήσεις έχουν γίνει στον τρόπο της αναμονής, η οποία μπορεί να οριστεί σε δευτερόλεπτα και frames, για μεγαλύτερη ακρίβεια, ενώ μπορεί και να χρονομετρηθεί αυτόματα από το ScalaIC η καθυστέρηση. Τα νούμερα μπορούν να πληκτρολογηθούν αντί να περιμένουμε την κίνησή τους με το ποντίκι, πράγμα το οποίο συμβαίνει όχι μόνο εδώ αλλά όπου απαιτούνται ανάλογες κινήσεις.

Πηγαίνοντας τώρα προς τον editor, βλέπουμε ότι το ScalaIC, όπως και παλιότερα, υποστηρίζει όλα τα modes γραφικών που μπορεί να αποδώσει το chip set του συστήματος. Ετσι, δίνει το Super HiRes στο ECS, ενώ με το AGA chip set, δίνονται ως 256 χρώματα και όλες οι αναλύσεις του. Τα HAM modes δίνονται αυτόματα κατά το φόρτωμα εικόνας αυτού του format. Ο ίδιος ο editor δεν φαίνεται αλλαγμένος, όμως υπάρχει κάτι νέο και εδώ.

Ενα πρόβλημα των παλιών Scala ήταν ότι δεν μπορούσαν να σκρολάρουν συνεχές κείμενο οριζόντια στην οθόνη. Αυτό τώρα μπορεί να γίνει, με έναν όχι προφανή, αλλά ούτε και δύσχρηστο τρόπο: από τη λίστα των γραμμών της σελίδας, μπορεί να εισαχθεί το κείμενο σε μια γραμμή, το οποίο να υπερβαίνει όσο θέλουμε το μέγεθος της οθόνης. Με το κατάλληλο εφέ και την κατάλληλη τοποθέτηση μπορούμε να το περάσουμε όλο από την απεικόνιση. Μάλιστα, το σκρολάρισμα αυτό μπορεί να γίνει και πάνω από background graphics (!), πράγμα που προσθέτει αρκετή γοητεία στο απλό αυτό εφέ.

Αλλες αλλαγές δεν φαίνονται να έχουν γίνει. Τουλάχιστον, όχι μέσω του κλασικού user interface του Scala. Γιατί οι εξελίξεις συνεχίζονται μέσω της "γλώσσας" που χρησιμοποιεί το Scala στα scripts του, δίνοντας μερικές ακόμη δυνατότητες, όπως wipe outs και άλλες.

Είπαμε ότι το ScalaIC συνοδεύεται από ένα μεγάλο αριθμό βοηθημάτων: demo scripts, παραδείγματα AREXX, πολλά EX modules, και έναν τεράστιο αριθμό από backgrounds και μικροαντικείμενα, πολλά από τα οποία έχουν ήδη γίνει δημοφιλή στη χώρα μας με τις παλιότερες εκδόσεις του προγράμματος.



Η προσθήκη του χρονοσχεδίου ανοίγει νέους ορίζοντες εφαρμογών για το Scala IC.

Το Scala InfoChannel είναι πραγματικά ένα πολύ δυνατό πακέτο δημιουργίας παρουσιάσεων, αλλά αν και προσφέρει πρωτοφανείς δυνατότητες, πάσχει από κάποιες μικροελλείψεις, όπως άλλωστε και οι πρόγονοί του. Ετσι, λείπει η υποστήριξη σε animbrushes, η οποία έχει πρωτοεισαχθεί από το Deluxe Video και πραγματικά λύνει τα χέρια του χειριστή. Μικρή έλλειψη - διευκόλυνσης περισσότερο και όχι ουσιαστικής δυνατότητας - είναι η απουσία δυνατότητας δημιουργίας κουτιών κειμένου, την οποία βλέπουμε σε άλλα πακέτα του είδους.

Στο θέμα της ταχύτητας όμως το ScalaIC είναι στην κορυφή, αν και πολλές φορές θα χρειαστείτε και τα 2 MB chip RAM αλλά και τον 68030 για να εκμεταλλευτείτε χωρίς κόμπιασμα μερικά από τα προχωρημένα εφέ του.

Μια εικόνα αξίζει χίλιες λέξεις! Άμεση εφαρμογή ο Suffer του Scala, όπου ο τίτλος της σελίδας αντικαθίσταται από μία σμίκρυνση της εικόνας. Στο Scala IC ο Σθφφερ γίνεται έγχρωμος.

ΧΩΡΙΣ Joystick

ATARI ST

XBOOT 3.0

Bootup blues

• του Ηλ. Μανεσιώτη

Το XBoot έφθασε αισίως στην τρίτη έκδοση, παραμένοντας η state of the art επιλογή των boot up utilities. Αισθητά αναβαθμισμένο, θα απαλλάξει το χρήστη ST και κάτοχο σκληρού δίσκου από το άγχος της διαλογής auto προγραμμάτων, desk accessories και CPXs.

Αν έχετε ασχοληθεί σοβαρά με το Atari σας έστω και μία φορά, θα έχετε αντιμετωπίσει την ανάγκη να επιλέξετε κάποιο βασικό configuration, φορτώνοντας κάποια auto προγράμματα και μερικές accessories για να κάνετε τη δουλειά σας - διαδικασία επώδυνη μερικές φορές. Αναλογιστείτε μόνο τα διάφορα conflicts μεταξύ των προγραμμάτων, τα διαφορετικά ASSIGN.SYS, αν χρησιμοποιείτε το GDOS, και τον τεράστιο αριθμό των desk accessories που έχετε αποθηκευμένο στην boot disk ή στην boot partition.

Δεν είναι λοιπόν παράξενο που ένα από τα πρώτα public domain που κυκλοφόρησαν ήταν κάποιο που αναλάμβανε τη διαδικασία επιλογής του επιθυμητού configuration και δεν είναι τυχαίο που ένα από τα καλύτερα public domain προγράμματα του είδους, το SuperBoot, έχει φθάσει αισίως στην έκδοση 8.0.

Το XBoot δεν είναι public domain, δεν δίνεται δωρεάν, αλλά παρέχει δυνατότητες που δεν θα τις βρείτε σε κανένα άλλο πρόγραμμα του είδους.

Εν δράσει

Μετά την εγκατάσταση κάνουμε reset για να εμφανιστεί η οθόνη του προγράμματος. Το XBoot ψάχνει αυτόματα την boot partition και εμφανίζει στην οθόνη όλα τα προγράμματα που βρίσκονται στον auto folder (PR?), τις desk accessories (AC?) και τα CPXs (CP?). Η ίδια διαδικασία ακολουθείται και από τα public domain ή τα shareware προγράμματα αυτού του τύπου (βλέπε Superboot), αλλά το XBoot υπερτερεί καθαρά τόσο από πλευράς αισθητικής όσο και από πλευράς ευχρηστίας και δυνατοτήτων.

Ολες οι λειτουργίες είναι προσπελάσιμες μέσω του mouse, ενώ υπάρχουν και keyboard shortcuts για τους power users. Το δε interface είναι υπόδειγμα σχεδίασης. Μια ματιά στις παρατιθέμενες εικό-



Η βασική οθόνη του XBoot 3. Βλέπετε τα παράθυρα τα οποία διατίθενται για τα auto προγράμματα, τις desk accessories, τα CPXs και τα sets, καθώς και τα εικονίδια των λειτουργιών.

νες θα σας πείσει για του λόγου το αληθές.

Το πρόγραμμα, όπως αναφέραμε, στοχεύει καθαρά στους κατόχους σκληρού δίσκου, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι δεν μπορούν να ωφεληθούν και οι υπόλοιποι "άτυχοι" χρήστες.

Η οθόνη του XBoot αποτελείται από οκτώ παράθυρα και δέκα εικονίδια που παρέχουν πρόσβαση στις λειτουργίες. Υπάρχει ένα παράθυρο για τα auto προγράμματα, ένα για τις desk accessories, ένα για τα CPXs και ένα για τα sets. Τα υπόλοιπα διατίθενται για τρία configuration αρχεία (DESKTOP.INF, ASSIGN.SYS κ.λπ.) και για την επιλογή κάποιου αρχείου που θα εκτελεστεί αυτόματα με την έξοδο από το XBoot. Κάθε παράθυρο χωρά μέχρι 100 αρχεία (auto προγράμματα, desk accessories, CPXs και sets), ενώ scroll bars εμφανίζονται όταν χρειάζεται. Το επόμενο βήμα είναι ο ορισμός ενός set - απλά επιλέγουμε το ανάλογο εικονίδιο, πληκτρολογούμε ένα όνομα και αποφασίζουμε αν θα ενεργοποιείται ο blitter ή η cache μνήμη, αν ο υπολογιστής διαθέτει κάποιο από αυτά. Μετά επιλέγουμε τα προγράμματα, τις desk accessories και τα CPXs που θα φορτώνονται από αυτό το set, καθώς και το DESKTOP.INF ή το ASSIGN.SYS.

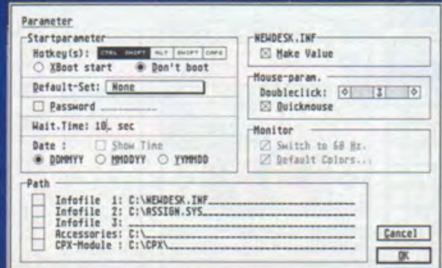
Το πρόγραμμα δίνει τη δυνατότητα να κρατάμε αυτά τα αρχεία σε κάποιο folder και παράλληλα να αντιγράφονται στο root directory κατά τη διάρκεια του boot. Με αυτό τον τρόπο αποφεύγουμε τη χαώδη κατάσταση που θα επικρατούσε στην boot partition.

Μέσω των εικονιδίων μπορούμε ακόμα να δούμε πληροφορίες για κάποιο set ή να το διαγράψουμε από τον κατάλογο. Μπορούμε επίσης να θέσουμε ημερομηνία και ώρα στο σύστημα όπως και να ανακαλέσουμε κάποια λανθασμένη ενέργεια (UNDO).

Η επιλογή του εικονιδίου toolbox έχει ως αποτέλεσμα την εμφάνιση ενός pop-up menu με λειτουργίες όπως ορισμό των παραμέτρων του XBoot, καθορισμό της σειράς με την οποία θα γραφούν τα προγράμματα στον auto folder και ταξινόμηση των προγραμμάτων, των desk accessories και των CPXs. Μία από τις επιλογές καλεί ένα custom file selector που επιτρέπει τη διαχείριση αρχείων (πληροφορίες, αντιγραφή, διαγραφή).

Στο menu των παραμέτρων μπορούμε να δηλώσουμε συνδυασμό πλήκτρων για να αποφύγουμε την εμφάνιση της οθόνης του XBoot (για γρήγορα boots), να ορίσουμε ποιο θα είναι το default set (None, Normal Set, Last Set, Fest Colour-/Mono), να προστατεύσουμε το σκληρό μας από αδιάκριτους θέτοντας κάποιο password, να ορίσουμε τη φόρμα εμφάνισης της ημερομηνίας, να δώσουμε τα paths, στα οποία βρίσκονται οι desk accessories και τα CPXs, και να ενεργοποιήσουμε το mouse accelerator. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα να δούμε σε πόσα sets "συμμετέχει" κάποιο αρχείο και να το αφαιρέσουμε ή να το προσθέσουμε σε όλα τα sets, κάτι πολύ χρήσιμο όταν θέλουμε να φορτώνονται ορισμένα αρχεία σε όλες τις περιπτώσεις. Μία από τις σημαντικότερες όμως δυνατότητες του προγράμματος είναι αυτή της κατασκευής batch αρχείων για κάθε set.

Το XBoot έχει έναν αριθμό εντολών, με τη βοήθεια των οποίων μπορούμε να κατασκευάσουμε ένα mini πρόγραμμα που θα εκτελείται κάθε φορά που επιλέγουμε κάποιο set. Για παράδειγμα, μπορούμε να αντιγράψουμε, να μετακινήσουμε ή να διαγράψουμε αρχεία και να δημιουργήσουμε directories αλλάζοντας την configuration προγραμμάτων ή αντιγράφοντας απλώς αρχεία σε κάποια ramdisk.



Το menu παραμετροποίησης του XBoot 3. Μπορείτε να δηλώσετε τα paths στα οποία βρίσκονται οι desk accessories και τα CPXs καθώς και τα αρχεία όπως τα NEWDESK.INF και το ASSIGN.SYS.

Joystick
ΧΩΡΙΣ

Επειτα από αναρίθμητα boots

Πολύ συνοπτικά, το XBoot 3 είναι ένα μικρό διαμάντι. Χρησιμοποιήστε το μια φορά και θα αναρωτηθείτε πώς τα βγάζατε πέρα μέχρι τώρα χωρίς αυτό. Δεν αρνούμαι ότι υπάρχουν αρκετά public domain προγράμματα που τα καταφέρνουν αρκετά καλά σε αυτό τον τομέα. Κανένα τους όμως δεν φθάνει την ευχρηστία και τις δυνατότητες του XBoot 3. Οι 35 λίρες που κοστίζει δεν είναι τίποτα μπροστά σε αυτά που προσφέρει. Δεν πρέπει να λείπει από τους χρήστες που έχουν σκληρό δίσκο.

Η εταιρία που το διαθέτει είναι η γνωστή Hisoft (The Old Scholl, Greenfield, Bedford MK45 5DE, τηλ. 0512 7181181).

ATARI ST

ΧΩΡΙΣ Joystick

PRISM PAINT

Χρώμα – animation και υψηλές αναλύσεις

● του Ηλ. Μανεσιώτη

Για ένα διάστημα υπήρξαν αλληλεπάλληλες κυκλοφορίες σχεδιαστικών προγραμμάτων για τον ST, με αποτέλεσμα να κορεστεί η αγορά.

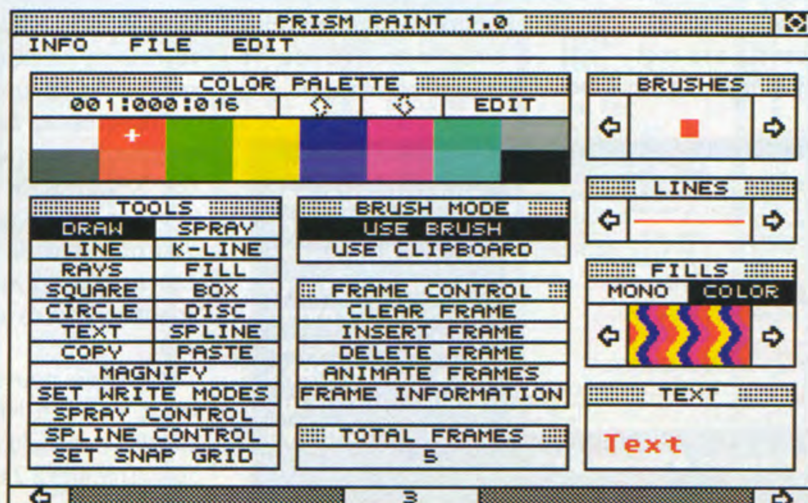
υστυχώς, η ποιότητα των περισσοτέρων δεν ξεπερνούσε το μέτριο, οπότε η επιβίωση των Degas Elite και Neochrome δεν προκαλούσε έκπληξη. Το Prism Paint δεν προσφέρει κάτι το εξωπραγματικό, αλλά εργάζεται χωρίς πρόβλημα σε πολλές αναλύσεις και υποστηρίζει μέχρι 256 χρώματα.

Το πρόγραμμα διατίθεται σε μία δισκέτα και συνοδεύεται από ένα ευμέγεθες εγχειρίδιο. Εργάζεται χωρίς πρόβλημα με ST/E, TT και Falcon 030 σε οποιαδήποτε ανάλυση (ακόμα και τη μονόχρωμη). Υποστηρίζει επίσης μεγάλες οθόνες και συνεργάζεται άψογα με κάρτες γραφικών υψηλής ανάλυσης. Ο σκληρός δίσκος συνιστάται, αλλά, αν δεν καταπιαστείτε με τεράστια, μνημοβόρα animation, μπορείτε να επιβιώσετε με μια data disk. Οι χρήστες TT θα πρέπει να ξέρουν ότι το Prism Paint εργάζεται και στη fast RAM και γι' αυτό το λόγο υπάρχει ένα μικρό utility που κάνει την εναλλαγή.

Πρώτες εντυπώσεις

Το Prism Paint δεν χρησιμοποιεί το standard GEM interface. Το user interface του είναι ένα μεγάλο dialog box, που παρέχει πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες του προγράμματος. Φυσικά, υπάρχουν και κάποιες επιλογές σε pull-down menus, τα τελευταία όμως δεν βρίσκονται στη γνωστή menu bar αλλά στο πάνω μέρος του dialog box. Το μέγεθος του dialog box μπορεί να αλλάξει πολύ εύκολα, για να κάνει ευκολότερες μερικές διεργασίες. Για παράδειγμα, μπορείτε να εξαφανίσετε το κεντρικό dialog box και να χρησιμοποιείτε μόνο τα κομμάτια που αφορούν τα σχεδιαστικά εργαλεία, το animation ή την παλέτα, ενώ μπορείτε παράλληλα να τα μετακινήσετε, όπως ακριβώς ένα παράθυρο, για να έχετε πρόσβαση σε οποιοδήποτε μέρος της οθόνης. Σε υψηλές αναλύσεις (συμπεριλαμβανόμενης της ST High) μπορείτε να μειώσετε το μέγεθος του κεντρικού dialog box στο μισό για να βλέπετε μεγαλύτερο μέρος της εικόνας, διατηρώντας όμως την πρόσβαση σε όλες τις λειτουργίες. Για να δουλέψετε με την εικόνα, δεν έχετε παρά να πιέσετε το δεξί button του mouse, να κάνετε ό,τι έχετε επιλέξει και να γυρίσετε πάλι στο menu χρησιμοποιώντας το ίδιο button.

Ολες οι λειτουργίες είναι προσπελάσιμες και μέσω του πληκτρολογίου, ώστε να



To user interface του Prism Paint.

μη χρειάζεται η συνεχής επαναφορά στο menu για την επιλογή τους.

Γενικά, το user interface του Prism Paint, χωρίς να είναι κάτι το εντυπωσιακό, σε κατακτά με την απλότητα και κυρίως την ευχρηστία του. Η δυνατότητα να εργάζεται σε μονόχρωμο mode το καθιστά ιδανικό για παραγωγή εικόνων που θα χρησιμοποιηθούν σε κάποιο πρόγραμμα DTP. Αναγνωρίζει έναν αρκετά μεγάλο αριθμό format (PNT - το δικό του, Degas Elite συμπιεσμένο ή όχι, Neochrome, IFF και GIF). Τα περιεχόμενα του clipboard μπορούν να σωθούν σε πηγαίο κώδικα Basic, C ή assembly, δίνοντας τη δυνατότητα ενσωμάτωσης εικόνων σε προγράμματά σας.



Εργαλεία

Η επιβίωση ενός σχεδιαστικού προγράμματος στην απαιτητική, φύσει και θέσει, αγορά του ST εξαρτάται σε ένα μεγάλο βαθμό από την ευκολία χρήσης και την γκάμα των εργαλείων που παρέχει. Το Prism Paint δεν έχει κανένα πρόβλημα όσον αφορά την ευχρηστία και διαθέτει όλα τα βασικά εργαλεία, χωρίς όμως κάτι το εξεζητημένο. Η brush προσφέρει 15 default σχήματα, ενώ μπορείτε πολύ εύκολα να προσθέσετε δικά σας χρησιμοποιώντας ένα 16x16 pixel grid στο ανάλογο dialog box. Μπορείτε, επίσης, να χρησιμοποιήσετε ένα κομμάτι της εικόνας σαν brush, αφού το κάνετε capture. Το πρόβλημα είναι ότι γίνεται capture με ένα μόνο χρώμα.

Το spray χρησιμοποιείται για τη σκίαση δισδιάστατων αντικειμένων και στη δημιουργία κάποιων εφέ. Το Prism Paint διαθέτει ένα απλό μονοχρωματικό spray, το οποίο ρυθμίζεται σε σχέση με την περιοχή που καλύπτει, τη ροή (οκτώ διαβαθμίσεις) και την ταχύτητα (οκτώ διαβαθμίσεις). Το σχήμα είναι μόνο κυκλικό και ρυθμίζεται με δύο buttons (Smaller, Larger).

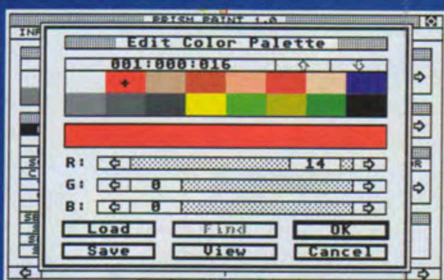
Εκτός από τα γνωστά και τετριμμένα Line, K-Line, Rays, Square, Box, Disc, Circle, υπάρχει και ένα εργαλείο σχεδίασης καμπυλών, το Spline, το οποίο σας επιτρέπει να χρησιμοποιήσετε τρεις μεθόδους κατασκευής καμπυλών: Linear, B-Spline, C-Spline.

Η πρώτη μέθοδος δημιουργεί σχήματα παρόμοια με αυτά που μπορούν να κατασκευαστούν με το εργαλείο K-Line. Η μόνη διαφορά είναι ότι τα σημεία μπορούν να μετακινηθούν, αφού σχεδιαστεί η καμπύλη. Οι B-Splines ή καμπύλες Bezier υπολογίζονται από το πρόγραμμα, σε σχέση πάντα με τα σημεία που τοποθετείτε. Η καμπύλη δεν θα περνάει αναγκαστικά από τα σημεία που επιλέξατε, εκτός φυσικά από τα σημεία αρχής και τέλους. Το όλο σχήμα μπορεί να αλλάξει μετακινώντας κάποιο από τα σημεία που έχετε τοποθετήσει. Οι Beziers συνεισφέρουν στην κατασκευή ακριβέστατων καμπυλών και είναι ένα από τα δυνατότερα χαρακτηριστικά του προγράμματος.

Η μέθοδος C-Spline είναι παρόμοια με τη Linear, με τη μόνη διαφορά ότι τα σημεία τώρα δεν ενώνονται με ευθείες, αλλά με καμπύλες που περνούν από αυτά τα σημεία. Για περισσότερη ευκολία στη σχεδίαση υπάρχει ένα Snap to Grid, το οποίο παραμετροποιείται ανάλογα με τις ανάγκες σας (2-16 pixels).

Οι λειτουργίες copy και paste υλοποιούνται εδώ στην πιο απλή μορφή τους (επιλογή και κόλληση μόνο ορθογώνιων περιοχών). Η απουσία επιλογής κάποιας ακανόνιστης περιοχής είναι κάτι περισσότερο από αισθητή. Η κόλληση γίνεται σε transparent ή σε replace mode, ενώ δεν υπάρχει πρόβλεψη για το τι συμβαίνει σε σχέση με την άκρη της οθόνης.

Το εργαλείο magnify επιτρέπει την επιλογή μιας περιοχής της οθόνης και την εμφάνισή της με κάποιο βαθμό μεγέθυνσης (4-23). Το πρόγραμμα αναγνωρίζει τον αριθμό των χρωμάτων που διαθέτει ο υπολογιστής και ρυθμίζει ανάλογα την παλέτα. Στο



Το menu επιλογής και ρύθμισης των χρωμάτων. Ανάλογα με τον τύπο του υπολογιστή σας και την ανάλυση στην οποία εργάζεσθε αλλάζει και ο αριθμός των διαθέσιμων χρωμάτων. Μπορείτε φυσικά να σώσετε την επιθυμητή παλέτα.



κεντρικό menu εμφανίζονται μέχρι 16 χρώματα (αν βρισκόμαστε σε ανάλυση ST low) με δυνατότητα κύλισης, αν έχουμε περισσότερα. Υπάρχει φυσικά δυνατότητα επιλογής και ρύθμισης χρώματος, αλλά δεν υπάρχει κάποιο εργαλείο που θα επέτρεπε την επιλογή χρώματος από κάποια εικόνα που έχετε φορτώσει. Κατά τα άλλα, μπορείτε να δημιουργήσετε και να σώσετε παλέτες, έχοντας έτσι τη δυνατότητα να ανακαλέσετε την επιθυμητή όποτε θελήσετε.

Animation

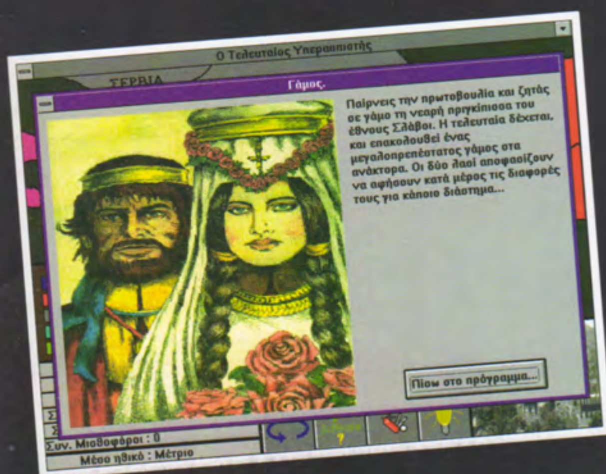
Οι δυνατότητες στο animation δεν συγκρίνονται φυσικά με αυτές άλλων προγραμμάτων όπως του Deluxe Paint ή του CyberPaint, αλλά η κατασκευή animation είναι πολύ απλή και σε συνδυασμό με τα εργαλεία σχεδίασης μπορείτε να έχετε αξιόλογα αποτελέσματα. Η διαδικασία που ακολουθείται είναι η γνωστή: επιλογή αριθμού frames (περιορισμούς εδώ θέτει μόνο η μνήμη RAM), σχεδίαση κάθε frame χωριστά και παίξιμο (loop ή ping pong) σε διάφορες ταχύτητες. Δυστυχώς, δεν υπάρχει η δυνατότητα χρησιμοποίησης διαφορετικής παλέτας σε κάθε frame.

Επίλογος

Η έκδοση που εξετάσαμε ήταν η 1.0, οπότε είναι πολύ πιθανό να έχουν διορθωθεί οι ατέλειες και να έχουν προστεθεί νέα χαρακτηριστικά σε κάποια από τις τελευταίες εκδόσεις που δεν μπορέσαμε να βρούμε. Αυτό δεν σημαίνει ότι το Prism Paint, ακόμα και σε αυτή τη μορφή, δεν αξίζει την προσοχή σας. Φιλικό, με αρκετές δυνατότητες και πάνω από όλα προγραμματιστικά καλοσχεδιασμένο (η έκδοση 1.0 κυκλοφόρησε το 1991 και συνεργάστηκε άψογα με το Falcon 030 που κυκλοφόρησε πριν από μερικούς μήνες), εκτοπίζει τα κλασικά πια Degas Elite και Neochrome. Αριστη επιλογή για γενική χρήση. Για περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στην κατασκευάστρια εταιρία Lexicor Software Corp., 58 Redwood Road, Fairfax, CA94930, USA, τηλ.: (415) 453-0271.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΣΕ ΧΡΕΙΑΖΕΤΑΙ, ΕΙΣΑΙ

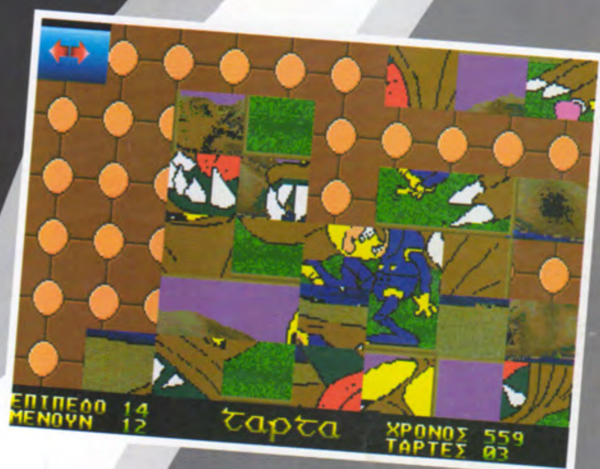
Ο ΤΕΛΕΥΤΑΙΟΣ ΥΠΕΡΑΣΠΙΣΤΗΣ



...Η άλλοτε ισχυρή αυτοκρατορία του Βυζαντίου κινδυνεύει. Εσύ είσαι ένας από τους δύο διαδόχους του θρόνου που μπορεί να τη σώσει. Ο αγώνας είναι δύσκολος. Σκοπός σου είναι να αναστήσεις την ένδοξη αυτοκρατορία και να στεφθείς αυτοκράτορας. Εάν τα καταφέρεις, η δόξα θα σε ακολουθεί μέχρι το τέλος της ζωής σου!



PC VERSION



Η καλύτερη "σπαζοκεφαλιά" του αιώνα και σε PC. Το μόνο (!!!) που χρειάζεστε για να λύσετε το puzzle είναι... ταχύτητα, παρατηρητικότητα και διάθεση για πολύ γέλιο.



PC VERSION

TARTA: ΤΟ ΠΙΟ ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΤΙΚΟ PUZZLE GAME



Τα computer games της Spin Software θα τα βρείτε σε όλα τα computer shops.
Κεντρική διάθεση και τηλεφωνικές παραγγελίες:
Compupress Support Center (πρώην Omni Shop), τηλ.: 3601761.

Κάισσα

ΕΠΙΤΡΑΠΕΖΙΑ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Dungeons & Dragons
Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition



DUNGEONS & DRAGONS: ΤΟ ΒΑΣΙΚΟ ROLEPLAYING GAME...

Roleplaying Games
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ ΒΗΜΑ ΣΤΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ.





PLAYER'S HANDBOOK: ΟΙ ΒΑΣΙΚΟΙ ΚΑΝΟΝΕΣ ΓΙΑ ΝΑ ΕΙΣΧΩΡΗΣΕΤΕ ΣΤΟ ΕΞΕΛΙΓΜΕΝΟ ΚΑΙ ΠΙΟ ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΣΥΣΤΗΜΑ, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS (AD&D)...



DUNGEON MASTER'S GUIDE: ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΠΡΕΠΕΙ ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΙ Ο ΚΑΛΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΜΕΝΟΣ DUNGEON MASTER...

ΚΑΙ ΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ:



Ο ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΟΣ ΚΑΙ ΠΙΟ ΛΕΠΤΟΜΕΡΗΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ AD&D, ΣΥΝΕΧΩΣ ΕΞΕΛΙΣΣΕΤΑΙ ΜΕ ΤΗΝ ΕΠΕΜΒΑΣΗ ΤΩΝ ΘΕΩΝ ΚΑΙ ΤΙΣ ΕΙΣΒΟΛΕΣ ΤΩΝ ΓΕΙΤΟΝΙΚΩΝ ΛΑΩΝ ΣΤΑ ΞΕΧΑΣΜΕΝΑ ΒΑΣΙΛΕΙΑ...



ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΤΑΧΤΕΣ ΤΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ ΓΕΝΝΙΕΤΑΙ ΕΝΑΣ ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΓΕΜΑΤΟΣ ΑΝΕΞΕΡΕΥΝΗΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ, ΒΕΤΕΡΑΝΟΥΣ ΠΟΛΕΜΙΣΤΕΣ, ΚΑΤΑΣΚΟΠΟΥΣ, ΜΑΓΟΥΣ, ΠΡΟΔΟΤΕΣ, ΠΡΟΣΦΥΓΕΣ ΚΑΙ ΠΡΙΓΚΙΠΕΣ...



ΕΛΠΙΔΑ, ΤΙΜΗ, ΠΙΣΤΗ ΣΤΟΥΣ ΦΙΛΟΥΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΘΕΟΥΣ, ΑΝΤΟΧΗ, ΑΥΤΟΘΥΣΙΑ ΚΑΙ ΕΠΙΒΙΩΣΗ, Ο ΘΡΙΑΜΒΟΣ ΤΟΥ ΚΑΛΟΥ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΚΑΚΟ, ΤΗΣ ΛΟΓΧΗΣ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΔΡΑΚΟ...



ΖΗΣΕ ΤΗ ΜΑΓΕΙΑ ΚΑΙ ΤΗ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΣΤΗΜΑ. ΤΑΞΙΔΕΨΕ ΣΤΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ "FORGOTTEN REALMS", "GREYHAWK" ΚΑΙ "DRAGONLANCE". ΑΝΑΚΑΛΥΨΕ ΤΟΥΣ ΘΗΣΑΥΡΟΥΣ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ...



ΚΑΛΩΣ ΗΛΘΑΤΕ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ΠΕΠΡΩΜΕΝΟΥ, ΤΩΝ ΕΠΙΚΙΝΔΥΝΩΝ ΤΖΙΝΙ, ΤΩΝ ΠΑΝΟΥΡΓΩΝ ΣΟΥΛΤΑΝΩΝ, ΤΩΝ ΘΑΝΑΤΗΦΟΡΩΝ ΠΟΛΕΩΝ, ΤΩΝ ΣΠΗΛΙΩΝ ΓΕΜΑΤΕΣ ΧΡΥΣΑΦΙ, ΤΗΣ ΚΑΥΤΗΣ ΑΜΜΟΥ ΚΑΙ ΤΟΥ ΚΑΥΤΟΥ ΠΑΘΟΥΣ...



ΣΤΙΣ ΣΚΙΕΣ ΤΩΝ ΣΚΟΤΕΙΝΩΝ ΚΑΣΤΡΩΝ ΠΑΡΑΜΟΝΕΥΟΥΝ ΒΡΥΚΟΛΑΚΕΣ, ΛΥΚΑΝΘΡΩΠΟΙ, Ο ΙΔΙΟΣ Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΚΑΙ Ο ΓΟΤΘΙΚΟΣ ΤΡΟΜΟΣ ΣΕ ΟΛΟ ΤΟΥ ΤΟ ΜΕΓΑΛΕΙΟ...



ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΥΡΙΝΟ ΗΛΙΟ Η ΑΜΜΟΣ ΜΕΤΑΚΙΝΕΙΤΑΙ ΓΙΑ ΝΑ ΦΕΡΕΙ ΣΤΗΝ ΕΠΙΦΑΝΕΙΑ ΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ ΑΡΧΑΙΩΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΩΝ. ΟΙ ΜΑΥΡΟΙ ΜΑΓΟΙ ΚΥΒΕΡΝΟΥΝ ΑΙΩΝΕΣ ΤΩΡΑ, ΜΑ ΟΙ ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ ΕΝΟΣ ΜΟΝΟ ΗΡΩΑ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΤΗΝ ΙΣΤΟΡΙΑ. ΕΔΩ ΜΟΝΟ ΟΙ ΠΙΟ ΔΥΝΑΤΟΙ, ΟΙ ΠΙΟ ΤΟΛΜΗΡΟΙ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΕΠΙΒΙΩΣΟΥΝ...

ΑΜΕΣΗ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗ ΜΕ ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ! ΚΑΙΝΟΥΡΓΙΕΣ ΠΑΡΑΛΑΒΕΣ ΚΑΘΕ ΕΒΔΟΜΑΔΑ! ΚΑΙ ΒΕΒΑΙΑ, ΦΙΓΟΥΡΕΣ **RAL PARTHA** ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΥΣ ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ!



ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8
& ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ
11472 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 3606488

Μ. ΚΥΡΙΑΚΟΥ 1
ΡΟΤΟΝΤΑ
54635 ΘΕΣ/ΚΗ
ΤΗΛ. 212734

Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39
Ε.Κ. 'Πλάζα'
16674 ΓΛΥΦΑΔΑ
ΤΗΛ. 8982057

'Μονόκερως'
ΔΕΡΙΓΝΥ 23
10434 ΑΘΗΝΑ
ΤΗΛ. 8813990